

3CD

5 x LARRY LAFFER PL!

MOBILE FORCES

6 PEŁNYCH WERSJI GIER



CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

Numer 03/2004 (97) Marzec 2004
Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

POLICJA!!!
POKAŻ SWÓJ KOMPUTER!

FARCRY

TEMAT NUMERU



LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

THE SIMPSONS
HIT & RUN

RAILROAD TYCOON 3

RECENZJE



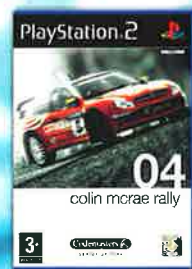
X: 334561 ISSN: 1426-2916



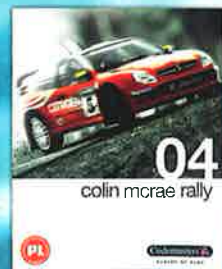
04

colin mcrae rally

ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina



Wersja PS2 już w sprzedaży!
Wersja językowa: ANGIELSKA
Cena: 229,90



Wersja PC w sprzedaży od kwietnia
Wersja językowa: POLSKA
Cena: 99,90

Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CDProjekt

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™



PlayStation 2

PC CD-ROM



© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04” oraz „GENIUS AT PLAY” są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae” i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub we współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CDProjekt.

W polskiej wersji gry występują:
Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki



ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

**Specjalna, polska
edycja gry zawiera:**

2 x CD z grą Świątynia
Pierwotnego Zła

Bonus CD z obszernym
poradnikiem do gry
i innymi dodatkami

Książkę „Świątynia Złych
Żywiołów” o wartości 21,90 zł
i liczącą 290 stron!

Kartę pomocy podręcznej

Mapę z obszarem rozgrywki

Obszerną instrukcję do gry

KOMPUTEROWA GRA RPG
W ŚWIECIE GREYHAWK



POWRÓT DO KORZENI ROLE-PLAYING.
WYJĄTKOWE WYDANIE TYLKO DLA POLSKICH GRACZY.
W SPRZEDAŻY OD 19 LUTEGO 2004.



THE TEMPLE OF
ELEMENTAL
EVIL
A CLASSIC GREYHAWK
ADVENTURE

Temple of Elemental Evil™: A Classic Greyhawk Adventure
© 2003 Atari, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie
Najpierw, Forgotten Realms, Logo Forgotten Realms, Logo
Dungeons & Dragons, Dungeons Master, DMG, Baldur's Gate
 oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi
 należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa
 zastrzeżone. Logo Dungeons & Dragons, Inc. i wszystkie inne
 znaki handlowe i nazwy produktów i usług należą do
 Hasbro, Inc. i są używane przez Atari na podstawie
 licencji. HASBRO oraz znaki handlowe Hasbro są
 używane na podstawie odrębnej umowy.
 Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano
 przez Atari, Inc., New York, NY. Wszystkie
 pozostałe znaki należą do ich właścicieli.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
EDYCJA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT



ATARI

Czarna Wołga, mordercze koty i policja u bram

Otwieraj! Policja! Ręce na ścianę, nogi szeroko! Nie ruszaj się! Gdzie masz komputer? Gadał, ale już! ...O, empatrójki ścigałymi, co? Aaaa - i Windows bez licencji? Aspirancie, skuć go i wyprowadź. Weźcie też komputer, i tak sąd każe go skonfiskować. Tak, teraz ryczysz, co? Za późno. Pożegnaj się z rodzicami, wróć się tu minimum za dwa lata, piracie!

Zdaje się, że takie koszmarnie sny ma obecnie spora część posiadaczy komputerów w Polsce. Gminna wieść niesie o naloach, rewizjach, kontrolach, fałszywych ankietach, wdzieraniu się do domów, sprawdzaniu dysków, „soleniu” po 3 zł za każdy plik mp3 z muzyką, konfiskatach sprzętu, aresztowaniach... Strach się bać!

Prawda to czy kłamstwo? Ano - jedno i drugie naraz. Jest to „urban legend”, czyli „miejska legenda”. Ongiś nasi przodkowie bali przy świetle ogniska czy łuczywa o smokach, wążach i utopach (a w gronie rytersko-męskich także pewnie o sukubach oraz inkubach, ale po cichu, by pacholeta i białki nie podsłuchiwały). Dziś zaś baje się o innych - miejskich - strachach.

Za naszych czasów (a niektórzy z nas to takie dinozaury, które pamiętają jeszcze towarzysza Gierka) mówiło się o „czarnej Wołdze”. Wołga to był taki rosyjski Mercedes (a dokładniej Mercedes skrzyżowany z T-34 i egipskim rydwanem), którym jeździli powiatowi partyjni notabla. I nagle rozeszła się wieść straszliwa,

że taką właśnie Wołgą (niektórzy dodawali, że z białymi deklami na dodatek) jeżdżą Niemcy (albo i Bóg wie kto) i **porywają sprzed szkół dzieci**. Po co? Aby wycinać narządy (głównie nerki) do transplantacji. Każdy znał kogoś, którego znajomy znał tego, co padł ofiarą „czarnej Wołgi”.

Brzmi idiotycznie? Raczej tak. Jednak wielu w to wierzyło - nie tylko dzieci. Zdarzały się przypadki, że kierowca/pasażer takiego samochodu, pytając w okolicach szkoły o drogę wywoływał albo panikę, albo wściekłość u obserwatorów (parę razy mało co nie doszło do linczu).

Na pewno i wy znacie kogoś, kto ma np. kuzyna, u którego w rodzinie kot zadusił niemowlaka, bo wgrzył się w jego szyję, biorąc poruszającą się grdykę za mysz. A to naturalnie **kolejna legenda**. Jeszcze głupsza niż ta o Wołdze. Mimo to ludzie dają im wiarę. Tak jak wy wierzyacie w promocje, w których za pewną liczbę rozesłanych e-maili z jej szczegółami można rzekomo otrzymać telefon, i masę innych bredni (hodowla kotów-bonsai...).

Naturalnie w takich opowieściach (czasem) pobrzmiewa echo prawdziwych wydarzeń, choć zwykle jest ono wątłe i wykoślawione. Na tej pożywce rodzą się wielkie ploty i strach, co ma jeszcze większe oczy. Kilka policyjnych akcji wymierzonych w piratów (a te przecież mają miejsce stale - na wrocławskiej giełdzie nie ma miesiąca, by nie było jakiegoś naloitu i nie wyprowadzono by kogoś pod ręce do radiowozu) zapoczątkowało falę plotek. Te, podsypane przez użytkowników Netu na tej samej zasadzie co „ostrzeżenia przed nowymi wirusami” (jedni nieświadomie i w dobrej wierze powielają „ostrzeżenia”, inni dla „ja” tworzą je albo dodają do już istniejących przerażające szczegóły), wzbudziły wśród użytkowników komputerów panikę na masową skalę (*).

Postanowiliśmy się zmierzyć z tym tematem i w ramach raportu specjalnego ukazaliśmy genezę tego zjawiska oraz rzeczywisty obraz sytuacji - oczyma prawników. **Zachęcamy wszystkich do lektury artykułu.** Nie jest on może napisany lekkim i przystępnym językiem - ale też jego celem nie jest zabawianie czytelnika, a informowanie, wywołanie odrobiny prawdy z oceanu plotek. Myślimy, że każdy, kto przechowuje na HDD coś „trefnego” (nie czarujmy się, to w Polsce prawie norma), powinien się z tym tekstem zapoznać... Dla własnego dobra.

Ale, ale. Strasznie poważne sprawy tu poruszyliśmy - a to przecież CDA, nie „Rzeczpospolita” czy „Forum Prawników”. Naszym głównym celem jest bawienie Was i pisanie o sprawach okologicznych. Zatem wróćmy może do nich... choć Bogiem a prawdą w **marcu akurat nie za bardzo jest o czym pisać**, gdyż miesiąc ten to zwykle czas „ciszy morskiej” i ogólnej posuchy. Naturalnie nie oznacza to, że w ogóle nie ma żadnych gier, ale...

Dlatego tutaj nie napiszemy o tym, co jest - a raczej o tym, **co wkrótce nas czeka**. I tak, już za miesiąc **przypadają ósme urodziny CDA**. Z tego powodu oczekujecie wielu **bardzo przyjemnych niespodzianek** oraz... jednej mniej przyjemnej. **Rocznikowy numer może nieco WIĘCEJ (niedużo!) kosztować**. Cóż - prezenty, prezenty... W zamian otrzymacie dużo więcej za troszkę więcej. Przypominamy też, że wydanie 04 pojawi się w edycjach **CD i DVD**.

Zyczymy miłej lektury

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

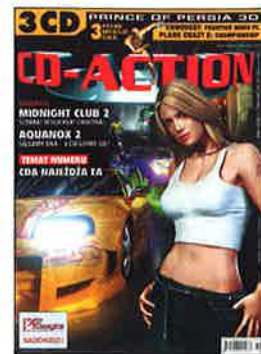
Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

(* dla przykładu - w jednym z akademików rozeszła się wieść straszna, że za chwilę wpadnie policja i skonituje komputery. W efekcie studenci wiali z komputerami (lub choćby HDD) pod pachami, drzwiami i oknami, a taksówkarze zebrali obfite zniwo. Policja oczywiście nie przyszła...



Nie, mamo, bez obaw. Nie mam lewego softu. A zresztą tu mnie nie dopadną.



Najładniejsza okładka w 2003

W naszym online'owym plebiscycie (www.cdaction.pl) na najładniejszą okładkę w roku 2003 zwyciężyła 10-tka CD (*Need for Speed: Underground*, panna frontem). Warto odnotować, że tuż za nią uplasowała się ta z nr 4 - *Unreal II* i czerwona siódemka (jak siedem lat CDA). W ankiecie wzięło udział 1376 osób.

www.cdaction.pl

Numer kwietniowy pojawi się w sprzedaży **23.03.2004**. Naprawdę (i po dobroci) radzimy już teraz odkładać kasę. Inaczej będzie was bardzo boleć...)



DO WYGRANIA: 5 GIER 5 CZAPEK Z LOGO GRY

Aby wygrać jedną z gier i ekstraczapkę z logo gry, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

CZY W T3 MOŻNA KŁAŚĆ TRAKCJĘ KOLEJOWĄ W TUNELACH

- A. tak ale tylko w nie dłuższych niż 50 metrów
- B. tak, bez ograniczeń
- C. tak ale tylko w trybie multiplayer

Odpowiedź wysłać SMS-em pod numer **71641**!

Treść SMS-a wpisz według schematu **CA.TC.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B, lub C).

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do **23 marca**!
Recenzja na stronie 56



www.cdaction.com.pl

Marzec 03/2004 (97)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smekeła

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błysak, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegór

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Marcin Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy Dyrektor: Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak, tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Public Relations, Promocja:
Joanna Korwin-Kijół
tel. (0 71) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (0 71) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje):
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezależnie od powyższego redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Neostrada TP Jedna pasja Cały czas

Abonament już od
99 zł z VAT

Neostrada TP

Neostrada TP to stały dostęp
do Internetu. Do świata.
Do ludzi. Cały czas.

- nowa opcja Neostrady TP
- abonament już od 99 zł z VAT miesięcznie
- zestaw instalacyjny jedynie 99 zł z VAT
- bezpłatna całodobowa pomoc techniczna, dostępna pod numerem 0-800 102 102
- szczegóły w Telepunktach, pod numerem 0-801 321 123 i na stronie www.neostrada.pl

Zapraszamy
do salonów sprzedaży

telepunkt

tp TELEKOMUNIKACJA
POLSKA

Spis treści

Wstępniak	004
Zawartość Cover CD	008
Kalejdoskop	016

ZAPOWIEDZI

Fall	034
Shrek 2	028
Singles	024
Star Wars Battlefront	032

TEMAT NUMERU

Far Cry	038
Policja!!! Otwierać!!!	036

ZA 5 DWUNASTĄ

Battlefield Vietnam	044
Colin McRae Rally 04	043

RECENZJE

Activision Anthology	093
Big Mutha Truckers PL	096
Broken Sword 3 PL	097
Combat Mission: Afrika Korps	088
Crazy Taxi 3	072
Curse: The Eye of Isis	066
Journey to the Centre	060
Legacy of Kain: Defiance	052
Lego Bionicle	074
Lock On: Modern Air Combat	078
Neverwinter Nights: Hordes	084
Pop Idol	068
Railroad Tycoon 3	056
RC Cars	094
Simpsons: Hit & Run	062
Snowboarding Championship 2004	091
Space Colony	076
Terminator 3	070
Vegas: Make it big	092
Wakeboarding Unleashed	082

SUFLER

Broken Sword 3 - solucja	098
--------------------------------	-----

O GRACH - INACZEJ

Dyskretny urok sequeli	110
O mordercach co nieco	106

NIE TYLKO GRAMY

ATI (horror?) story	124
Nie daj się nabrać 3	122

HARDWARE

Benq DVD+R i Plector PX-708A	130
Creative MuVo2 4GB	128
Creative Radeon 9800XT	137
Gigabyte 3D Cooler-PRO	129
Logitech diNovo Media Desktop	132
Manhattan Multimedia SP-5100, ...	
Kinyo R-765, Trust 4500P	138

Mini Joystick HTJ-2000AU	131
Mini Racingstar	133
MSI X48 Multiface	134
NEWSY	126
Ronin P808 i Manta DVD-001	135
Sparkle GF FX 5700 Ultra	136
Trust 120V Wireless DVD & Video Viewer	134

INNE

Action Redaction	142
FPP Zone	112
GameWalker	046
Instrukcja gry	120
Kaszanka Zone	104
Linux Zone	114
Na Luzie	116
Prenumerata	140
Tawerna RPG	111
Tipsy	146
VETO	102

INDEKS GIER

Activision Anthology	093
Battlefield Vietnam	044
Big Mutha Truckers PL	096
Broken Sword 3 - solucja	098
Broken Sword 3 PL	097
Colin McRae Rally 04	043
Combat Mission: Afrika Korps	088
Crazy Taxi 3	072
Curse: The Eye of Isis	066
Fall	034
Far Cry	038
Journey to the Centre	060
Legacy of Kain: Defiance	052
Lego Bionicle	074
Lock On: Modern Air Combat	078
Neverwinter Nights: Hordes	084
Pop Idol	068
Railroad Tycoon 3	056
RC Cars	094
Shrek 2	028
Simpsons: Hit & Run	062
Singles	024
Snowboarding Championship 2004	091
Space Colony	076
Star Wars Battlefront	032
Terminator 3	070
Vegas: Make it big	092
Wakeboarding Unleashed	082

Policja!!! Otwierać!!!

Raport specjalny. Czy policja naprawdę chodzi po domach i sprawdza legalność software'u? Kiedy i w jakim celu ma prawo wejść do twojego mieszkania? Czy może ci zabrać komputer w przypadku, gdy znajdzie na nim piracki soft? O co może cię wówczas oskarżyć i co ci za to grozi? Poznaj swe prawa!

38

Far Cry

Sporo materiałów na temat FPS, który całkiem niespodziewanie może nieźle namieszać w rankingu na „najlepszy FPS roku 2004”. No i w przeciwieństwie do HL2 czy Doom 3 – pojawiło się już jego demo (także na naszym CD) i do grania nie wymaga ono superwypasionego sprzętu.

56

Skomplikowana gra ekonomiczno-handlowa to może nie to, co Typowy Czytelnik lubi najbardziej. Tym niemniej redakcja CDA czuje się zobligowana, by taką właśnie grę polecić. Powód jest prosty – osiąga ona górny pułap możliwości, jakie ów gatunek oferuje...

The Simpsons: Hit & Run

62

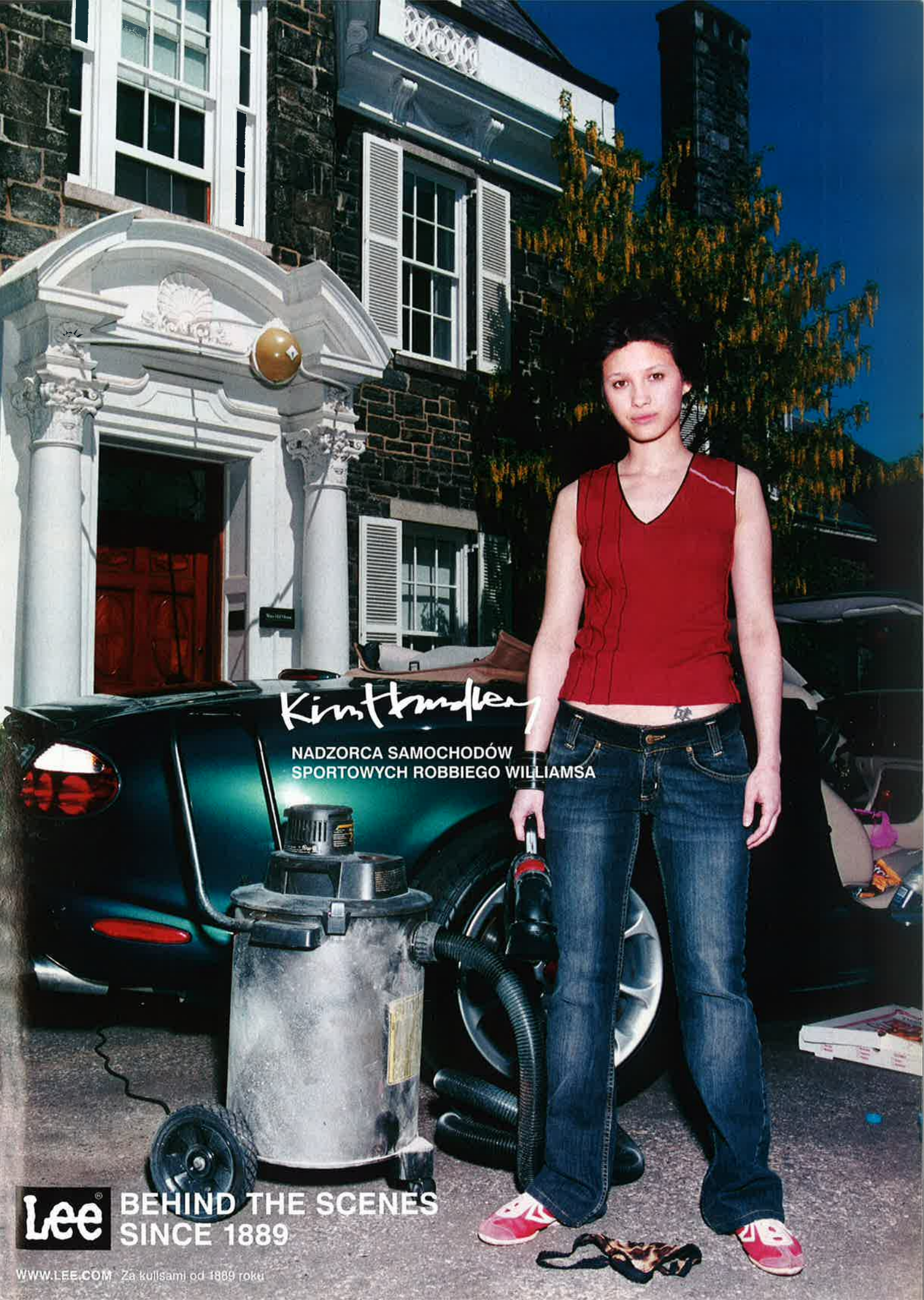
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Najkrótsza recenzja: klasa najnowszego dodatku do NN jest równa długości jego tytułu. Fani cRPG (a NN w szczególności) – szykować kasę.

84

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Adidas 12,13; CD-Projekt 1,2,3,17,19,20,21,23,25; Cenega 27,51,55,59,71; Creative Labs 29; Era 15; EXE 147; Hyper 139; Kawaii 97; Kingmax 45; LEE 7; LK Avalon 119; MSI 37; Multimedia Vision 129,131,133; NEC 148; Play 30,31; Sony 95; TOSHIBA 11; TP S.A. 5



Kim Hurdley

NADZORCA SAMOCHODÓW
SPORTOWYCH ROBBIEGO WILLIAMS

Lee[®]

**BEHIND THE SCENES
SINCE 1889**

WWW.LEE.COM Za kulisami od 1889 roku

W SKRÓCIE:

➤ PEŁNE WERSJE

Mobile Forces

Strzelanina na engine'ie Unreal'a, osadzona w przyszłości. Coś w rodzaju Battlefielda (czyli są boty w singlu, ale lepiej grać z innymi graczami). Można używać pojazdów i broni stacjonarnej.

Larry Laffer

- Edycja Kolekcyjna

Pięć (!) klasycznych przygódówek, i to po polsku. Humor - rewelacja, grafika - niekoniecznie. :) Tym niemniej polecamy... Dołączamy solucje do wszystkich gier!

➤ DEMA

Combat Mission: Afrika Korps - bardzo dobra strategia w realiach II wojny światowej
Crazy Taxi 3 - szalony taksówkarz powraca
Eskadra Orłów - polska odpowiedź na Secret Weapons Over Normandy :)
Far Cry [megademo] - ooo, zaję...fajny shooter FPS; wątpię, byście go znaleźli na jakimkolwiek innym Cover CD w Polsce
Jetfighter 5 - symulator lotu nowoczesnym myśliwcem
Railroad Tycoon 3 - skomplikowana gra ekonomiczno/handlowa
Wakeboarding Unleashed - Tony Hawk's na wodzie :)

➤ BONUSY

Action Mag - czyli OGROMNY magazyn dla czytelników MYŚLĄCYCH... i twórców też
Bonus 1 - tapety, ikony, screensavery, theme-packi, Na Luzie, mnóstwo fajnych magów itd.
Bonus 2 - tipsy, trainery, tapety z gier, małe gierki [tamże okładki na płyty!]
Emu Kounick - coś dla fanów emulacji
FAQ - najczęściej zadawane pytania do redakcji i odpowiedzi na nie

FPP Zone - dla maniaków gier FPP
Komix Zone - lubisz komiks? Zazrzyj!
Konsole Zone - nie tylko PC-tem człowiek żyje :)
MP3 Zone - jeśli lubisz muzykę w tym formacie...
Speed Zone - dla fanów realnych i wirtualnych czterech kółek
Sport Center - sport, sport, sport!
Strefa WWW - dla webmasterów oraz maniaków Internetu
Tawerna RPG - 4-lecie kącika poświęconego grom RPG/cRPG

Uwaga!

Sorki za brak Esensji - twórcom zina posypał się sprzęt i mają obsuw; ale obiecują nadrobić zaległości.

➤ DODATKI DO GIER

Black & White
Call of Duty
Etherlords 2
NFS: Underground
Warcraft 3



➤ UŻYTKI

ColorWin 3.0 - program umożliwia zdefiniowanie kolorów okien, ikon systemowych, ikon folderów itp.
Desk Saver 3.01 - dzięki niemu będziesz mógł zapisać ułożenie ikon na Pulpicie Windows. Wygodne, gdy np. zmiana rozdzielczości gry rozwała ikony na pulpicie
DirectX 9.0b - zainstaluj, by zadziałało Far Cry i inne dema
Symantec MyDoom - Symantec udostępniło narzędzie do wykrywania i neutralizacji robaka MyDoom
PitPad - całkiem fajny edytor tekstowy, przydatny do przeglądania kodów źródłowych (HTML, XML, C+++, Java...)
Skin Studio XP - edytor skór...(ek) pod Win XP
Win Customizer - program ułatwiający korzystanie z zasobów serwisu WinCustomize (skórki, tematy Pulpitu, ikony itp.)

➤ TRAILERY

Black Hawk Down: Sabre Team
BlowOut
SpellForce
Star Wars: Battlefront

➤ PATCHE

Dominions 2
Eskadra Orłów
Homeworld
Massive Assault
Worms 3D PL

UWAGA: jeśli używasz skanerów antywirusowych z włączoną opcją skaningu heurystycznego (czyli wykrywania plików, które MOGĄ być wirusami), możesz spodziewać się alarmu w **Bonus 2/pz.train.exe**, **Speedzone\music.exe** oraz **savegamed.editor**. Sprawdziliśmy te pliki - są bezpieczne. Ale jeśli mimo wszystko obawiasz się wirusów - nie instaluj tych plików na HDD.

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD

INFO COVER CD



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE - jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - kliknięcie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierarki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierarki

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwają się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku; a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozważań przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu. No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu

Redakcja informuje, że:

•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI:

MKS_Vir z bazą danych z dn. 02.02.2004, Norton Antivirus

2001/2003 (bazą z dn. 29.01.2004). Wirusów nie!

•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

Mitej zabawy!

Przypomniamy, że:



gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.) Zamieszczona na lamach CDA klawiszologia to zwykle ściągga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna

Muzyka: Dla Maksia, skomponowany przez de Tigesa

KONKURS

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

NAGRODY TO:
30 gier Świątynia
Pierwotnego Zła
15 książek Krypta Grozy
15 książek Królowa
Pajęczych Otchłani



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć
na pytanie konkursowe:

Do jakiego gatunku gier należy gra Świątynia
Pierwotnego Zła?

- A. FPS
- B. RTS
- C. RPG

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164!
Treść SMS-a wpisz według schematu:

CA.PZ.X

Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł (cena z VAT)

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na
stronach www.cdaction.com.pl

Fundatorami nagród są:



CDPROJEKT



PEŁNA WERSJA

Mobile Forces

Real Time Worlds - firma odpowiedzialna za produkcję Mobile Forces - zbyt znana nie jest. W zasadzie jest całkiem nieznana, ale trudno się temu dziwić - to w końcu jej pierwszy tytuł. Nie znaczy to jednak, że ludzie ją tworzący mają jeszcze mleko pod nosem! Co to - to nie! Trzon firmy stanowią weterani pamiętający czasy Lemmingów tudzież GTA, którzy obecnie postanowili popracować na własny rachunek. A że przy okazji ich wydawca zdobył licencję na engine Unreal - tak właśnie przedstawia się w wielkim skrócie historia „wojsk zmierzchnizowanych”. Sam pomysł połączenia strzelanki FPP z samochodami najnowszy może nie jest (...). W założeniu jest to tytuł koncentrujący się na walce, której jedynym uzasadnieniem ma być... chęć walki. Tu, chodzi jedynie o niczym nieograniczoną rozwałkę (...). W grze mamy dwa walczące między sobą teamy: niebieskich oraz czerwonych. Tyle tylko, że poza kolorami i modelami niczym się one od siebie nie różnią.

Trybów gry do wyboru aż osiem: od standardowego deathmatchu, deathmatchu drużynowego, poprzez zdobywanie flagi, rozpruwanie sejfów ze złotem i wysadzenie bazy po utrzymywanie punktu o wielkim znaczeniu strategicznym, holowanie bomby, zabijanie dowódców tudzież zdobywanie złota z wrogiego sejfów. Jak widać, trochę tego jest i co bardzo istotne, wszystkie te tryby dostępne są na każdej z jedenastu standardowo dostępnych map. Na płycie, wraz z grą, dostajemy jeszcze edytor.

W grze dostępne są cztery różne wozy, zazwyczaj tak rozmieszczone na mapach, by każda z drużyn miała po jednym każdego typu w pobliżu własnej bazy. Mimo że

jest to gra akcji - a nie symulator, w Mobile Forces zastosowano **całkiem zaawansowaną fizykę jazdy**. Wystarczy zresztą popatrzeć na niezależnie pracujące zawieszenie - jest równie dobre, co w takim na przykład Insane'ie (dla tych, co nie wiedzą - to takie wyścigi terenówek)! Nie znaczy to wcale, że do sprawnego kierowania wymagany jest staż w Grand Prix tudzież kierownica z Force Feedbackem - tutaj, realizm sprawnie połączono z frajdą płynącą z samej jazdy. Nie tylko nie przeszkadza to w zabawie, ale wręcz ją uprzyjemnia. Do kierowania zaś wykorzystuje się te same klawisze, co do biegania.

Jeśli chodzi o samą walkę i dostępne uzbrojenie, bardzo bliskim odpowiednikiem byłby Counter-Strike. „Narzędzia pracy” wzorowano na rzeczywiście istniejącym uzbrojeniu, m.in. mamy tutaj snajperkę, wyrzutnię rakiet z bodaj dwięcioma pociskami i którą trzeba po każdym strzale przeładować. Podstawowym karabinkiem jest skrócona wersja M16, prócz tego zaś jeszcze zwykły pistolet, dwururka, zwykłe laserowe trip-miny, także granaty, kamizelka i... strzykawka z adrenaliną. Jedyne, co trochę odbiega od standardu, to ciężki karabin maszynowy. Jest to bowiem najprawdziwszy wielolufowy vulcan, którego najpierw trzeba rozstawić na trójnogu (choć przenosi się go na własnych plecach) - podczas przenoszenia go jesteśmy całkowicie bezbronni!



Gatunek: FPS taktyczny

Multiplayer: no jasne!

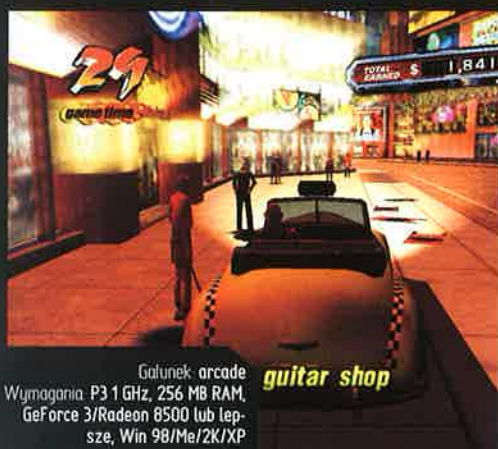
Recenzja w CDA: 09/02

Ocena: 7

Internet: www.mobile-forces.com

Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, CD-ROM x4, W98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator minimum 16 MB

Jako całość tytuł nie jest przełomowy, ale z drugiej strony - gra się w niej całkiem przyjemnie. Nawet w singla, który dzięki zupełnie sensownym botom (w końcu to engine Unreal!) i możliwości wydawania im rozkazów od wrażeń z grania w sieci z przypadkowymi osobami nie odbiega. OK, może superinteligentne to one nie są, ale na dobrą sprawę wystarczy, gdy słuchają rozkazu o obronie jakiegoś miejsca, ataku tudzież pilnowaniu naszych pleców. Tym bardziej że w czasie pilnowania wchodzi za nami do wozów i służą za strzelców.



Gatunek: arcade
Wymagania: P3 1 GHz, 256 MB RAM,
GeForce 3/Radeon 8500 lub lepsze,
Win 98/Me/2K/XP

guitar shop

Crazy Taxi 3

Co to jest Crazy Taxi - pewnie już wiecie... ale na wszelki wypadek przypomnę, że wcielamy się w szalonego taksówkarza, który szybko dostarcza klientów do wybranego przez nich miejsca. Szybko i efektywnie - zapomnijcie o kodeksie drogowym i instynkcie samochodowawczym. W najnowszym CDA poczytacie o tej grze dużo więcej. W demie do wyboru 4 taksówkarzy i 1 misja (trwa 3 minuty). Zajmuje ono ok. 180 MB.

Far Cry [megademo]

Doskonały shooter FPP, który dość niespodziewanie włącza się do wyścigu o miano FPS-a roku. I na pewno ma wielką przewagę nad HL2 czy Doomem 3 - dla graczy dostępne demo, :) i to działające wprawdzie na mocnym, ale nie jakimś highendowym sprzęcie - nie trzeba brać kredytu, aby móc się zanurzyć w świat Far Crya. Nie musicie już wierzyć w to, co na jego temat wypisują różni autorzy (także nasi - w Temacie Numeru). Po prostu sprawdźcie, ile w tym prawdy. Demo jest ogromne (500 MB na CD, ponad 600 na HDD) i oferuje jedną misję.



Gatunek: FPS
Wymagania: P3 1 GHz, 512 MB RAM,
akcelerator 64 MB, Win98/Me/2K/XP

Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo, Pentium and Celeron are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Toshiba zaleca system Microsoft® Windows® XP Professional do pracy na urządzeniach przenośnych.



Wielkie możliwości, atrakcyjna cena!



Satellite Pro A40

Seria Satellite Pro A40 to komputery przenośne najnowszej generacji, łączące w sobie najkorzystniejszy na rynku współczynnik wydajności do ceny.

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor, 2.66 GHz
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 15" kolorowy wyświetlacz TFT
- Dysk twardy 40 GB
- 256 MB DDR + 256 MB DDR RAM
- Napęd CD/DVD Combo
- 4 porty USB 2.0
- Port drukarki ECP
- Wbudowana karta sieciowa
- Torba w zestawie



Niezwykła seria Satellite Pro A40 to:

- Połączenie sprawdzonej jakości marki Toshiba i doskonałych parametrów w eleganckiej, błękitnej obudowie
- Procesor Mobile Intel® Pentium® 4 lub procesor Mobile Intel® Celeron® zaprojektowany do sprawnej obsługi oprogramowania biznesowego oraz rozwiązań multimedialnych
- Wysoka jakość odtwarzania multimedialnych, którą zapewniają: kolorowy wyświetlacz TFT (15") o rozdzielczości 1024x768 oraz wygodne przyciski CD/MP3 „one touch” i system dźwięku SRS TruSurround XT™
- Efektywna bateria, dzięki której można pracować, oglądać filmy i grać znacznie dłużej
- Fabrycznie zainstalowany system Windows® XP Professional oraz Microsoft® Office OneNote™ 2003, które udostępniają pełnię możliwości przenośnych urządzeń tej serii

Choose freedom.
computers.toshiba-europe.com

Lista autoryzowanych
partnerów Toshiba
w Polsce:

www.techmex.com.pl

TOSHIBA

Autoryzowany przedstawiciel Toshiba w Polsce:

Techmex SA, ul. Partyzantów 71, 43-316 Bielsko-Biała
tel.: (033) 813-01-00, fax: (033) 813-00-30

Bezpłatna infolinia
0 800 163 068



SANTIAGO, CHILE
1963

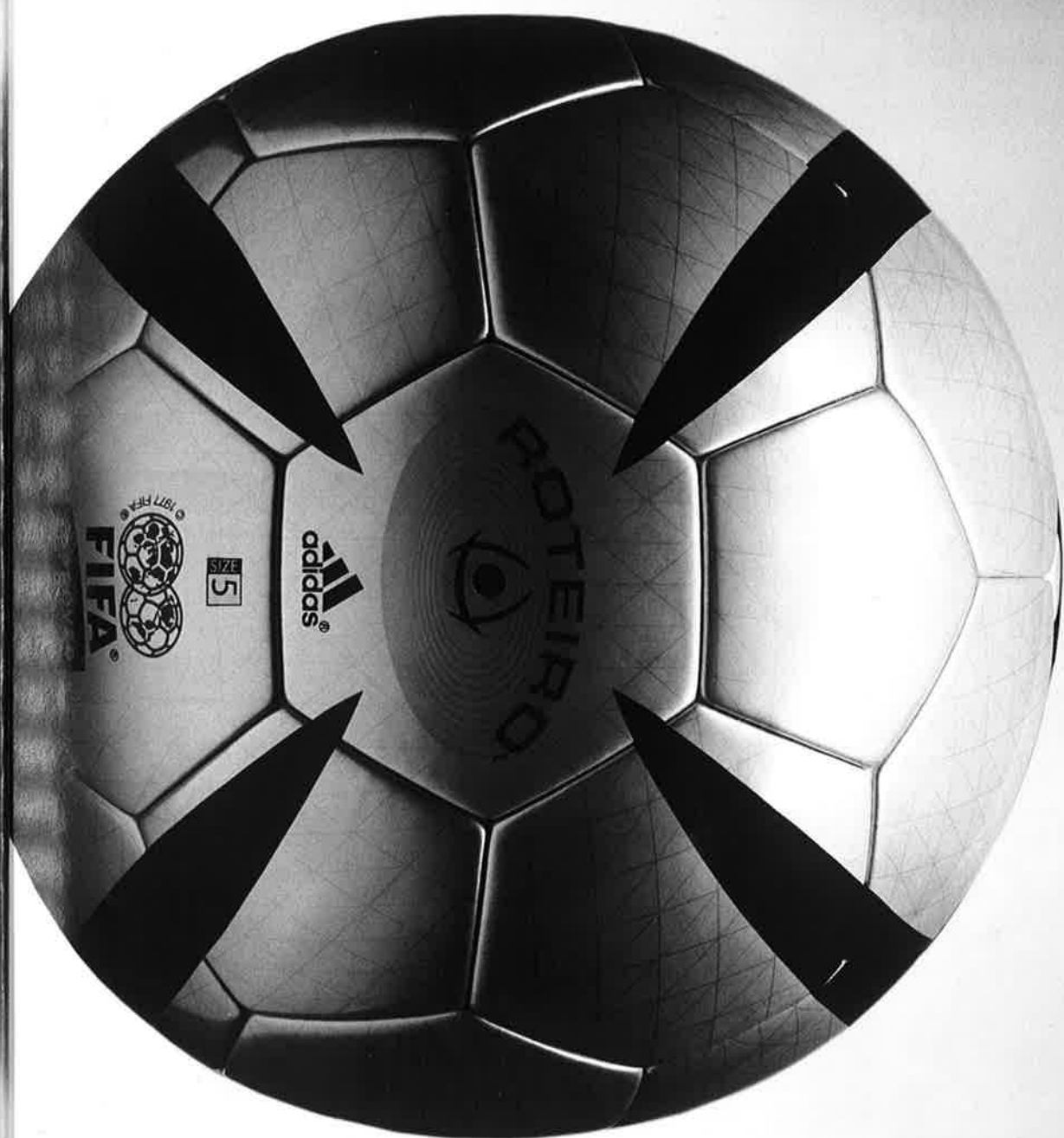
► ZAINSPIROWANY MISTRZOSTWAMI ŚWIATA W CHILE Z 1962 ROKU, ADI DASSLER JUŻ ROK POZNEJ SKONSTRUOWAŁ SWOJĄ PIERWSZĄ PIŁKĘ. SANTIAGO BYŁA GŁADSZĄ, BARDZIEJ OKRĄGLĄ I LEPIEJ WYWAŻONĄ OD INNYCH FUTBOLIWEK. USZYTA Z 18 WODOODPORNYCH ŁAT SPRAWIŁA, ŻE GRA STAŁA SIĘ SZYBSZĄ I PŁYNNIEJSZĄ NIZ KIEDYKOLWIEK WCZEŚNIEJ. 

adidas.com/football



PORTUGALIA 2004.

► FUTBOL EWOLUOWAŁ. OFICJALNA PIŁKA MISTRZOSTW EUROPY 2004. - ROTEIRO - JEST PIERWSZA FUTBOLÓWKĄ BEZ ANI JEDNEGO WIDOCZNEGO SZWU. PODANIA BĘDĄ TRAFIAĆ CELU Z JESZCZE WIEKSZĄ DOKŁADNOŚCIĄ. GOLE BĘDĄ JESZCZE BARDZIEJ FASCYNUJĄCE. A BRAMKARZE BĘDĄ W JESZCZE WIEKSIYM STRESIE. CZY MOŻLIWE JEST, BY PIŁKA MIAŁA TAKI WPŁYW NA GRE?



Larry Laffer

Edycja Kolekcyjnerska PL (*)

PEŁNA WERSJA

Uwaga, uwaga! Panie i panowie! Mam ważną rzecz do zakomunikowania: grę (a właściwie cykl gier), jaką tu prezentuję, można określić jednym zdaniem - oto tytuł (**) z najgorszą grafiką w historii całego CDA. Nie żartuję! Grafika jest fatalna, bo rodem jeszcze z czasów PC AT, a może i XT. 320 x 200, może z 16 kolorów - rozpacz i zgroza. Jednak czekajcie, nie przewracajcie jeszcze kartki! Nie skończyłem. Ta produkcja należy JEDNOCZEŚNIE do jednego z najzabawniejszych i najstojniejszych cykli gier przygodowych.

Proszę państwa - przed wami cykl przygód Larry'ego Laffera. I to po polsku.

Kim jest Larry? Larry to w gruncie rzeczy żałosny koleś w białym, niemodnym już garniturku, z obciachowym medalionem na szyi i początkami brzuszka oraz gębą jak rozdeptany kapeć. Mimo to koleś ma niesamowite szczęście do pięknych kobiet najróżniejszego wieku i formatu. **Fabula większości gier toczy się - rzecz jasna - wokół spraw damsko-męskich**, bo Larry (jak każdy facet) uważa się za demona seksu i giganta urody. Na wszelkie sposoby usiłuje

zdyskontować własne „atuty” u lasek, które napotyka. Z najróżniejszym powodzeniem oczywiście - w każdym razie gracz bawi się setnie niezależnie od tego, czy Larry'emu się udało, czy też nie (zwykle to drugie).

Jak już pisałem, **gra ma podteksty damsko-męskie, a humor często mniej lub bardziej wykazuje erotyczne inklinacje**. To prawda. Dodać jedynie należy, że jest to humor francuski - oparty na skojarzeniach, podtekstach, finezyjnych aluzjach i niedopowiedzeniach, a nie dosadny - niemiecki (a raczej bawarski), dowcip na zasadzie „wsadzili mu w d... parasol, po czym go otwarli”. Gwarantuję, że będziecie się śmiać - ale nie będziecie to śmiech prostacki ani mający ukryć zażenowanie. Kiedy się wyżywałem na grze Wyspa miłości - pisałem, że prezentowany tam humor jest żałosny i o parę klas ustępuje temu z Larry'ego. Sami zobaczycie, na czym polega różnica pomiędzy erotyką i pornografią. Może nie polecałbym tych gier nieletniej młodzieży... ale też nie widzę w nich niczego, co mogłoby zdeprawować nastolatków, nawet tych stosunkowo (ekhem :) świeżej daty.

Co jeszcze? Gry spolszczono. Te pierwsze wyglądają już całkiem zażytkowo (są sprzed czasów point and click i z klawiatury trzeba wprowadzać polecenia w rodzaju idź, otwórz itd. Poczujecie się o 15 lat młodszy), :) ale nie radzę się tym przejmować - czyż nie polewacie np. z komiksów z Garfieldem, które nie mają ani 3D, ani rozdzielczości 1024 x 768 i są w jednobarwowej paletce kolorów? Panie, panowie - dobry żart zawsze śmiesz, dobra gra zawsze bawi.

A tu będziecie się bawić naprawdę nieźle.

Jednak od razu mówię - jeśli dla ciebie każda gra, która wymaga czegoś mniej niż P3 1 GHz oraz Radeon 9700 - to kicz, kapa i syf, faktycznie nie masz czego tu szukać.

Odpal benchmark i napawaj się osiąganymi wyposażonego sprzętu. Dobre gry pozostaw tym, którzy potrafią je docenić - ludziorom, którzy oczekują czegoś więcej niż całokranowego antyaliasingu w 1280 x 1024, przy 60 FPS z maksymalnymi detalami.

PS Popatrzcie na numerację tych gier na CD - widzicie, że nie ma jednej części (czwartej)? Spokojnie - tak ma być, nic nam nie zginęło, nic nie wycięto. Ta część po prostu NIGDY NIE POWSTAŁA. (Jeśli nie wierzycie - zapytajcie jakiegoś specja od przygódówek.) Jak widać - autorzy robią sobie jaja jeszcze przed odpaleniem ich gier. Dalej będzie jeszcze gorzej... :)

PPS W CDA 1/04 jest zapowiedź najnowszej części gry z cyklu.

PPPS Solucje do każdej z tych gier na CD z grą (odpal z paska zadań) - musisz mieć zainstalowany Acrobat Reader, by móc je odczytać.



(*)

1. Larry w krainie próżności
2. W poszukiwaniu miłości
3. Pasjonująca Patti w poszukiwaniu pulsujących piersi
5. Fala miłości
6. Z impetem w głąb

(**) a dokładniej pierwszej części cyklu, potem jest już lepiej i być może znajdzie się w blisko 100 numerach naszego pisma jakaś inna gra, która wyglądała gorzej :)

UWAGA: Jako że instalator tych gier odgrywa własną melodię, sugerujemy, by przed rozpoczęciem instalacji Larry'ego wyłączyć muzykę w wybieralce, gdyż inaczej uzyskacie dość oryginalny mix.

UWAGA: W niektórych momentach tych gier (np. na początku Larry'ego 2) zostaniesz poproszony o np. podanie numeru telefonu kobiety, którą widzisz na ekranie itd. Jest to zabezpieczenie antypirackie. **WSZYSTKIE** te informacje są zawarte w solucji, którą znajdziesz na płycie z grą (na pasku zadań znajdź katalog SIERRA i tam będzie jako plik w formacie .pdf). Do ich odczytania musisz mieć zainstalowany program Acrobat Reader - znajdziesz go w katalogu głównym płyty, w podkatalogu acrobat reader.



Gatunek: przygodowa
Wymagania: włączony PC, wyobraźnia, poczucie humoru

Combat Mission: Afrika Korps

Coś dla maniaków skomplikowanych strategii (ale nie aż tak skomplikowanych, by odstraszały). Osadzona w realiach II wojny imponuje realizmem w ramach starć i doskonałą (jak na strategię) grafiką 3D. Lubisz Close Combat? Jesteś maniakiem czołgów? Zajrzyj! (Recenzja w tym numerze CDA.) Demo zajmuje 250 MB na HDD, zawiera tutorial i dwie misje. Zalecam przeczytanie readme (jeśli po raz pierwszy masz kontakt z grą cyklu Combat Mission). Nie, by bez instrukcji nie dało rady jej rozgryźć - ale po co wyważać otwarte drzwi?



Gatunek: strategia/RTW
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM,
Win 9x/ME/XP/2000, akcelera-
tor 32 MB

Jetfighter 5

Symulator lotu współczesnymi (amerykańskimi) myśliwcami. Nie wprawia to w nabożny zachwyt (Lock On jest - moim zdaniem - lepsze), ale w momencie, gdy zbyt wielu nowych symulatorów lotu nie ma, nie należy grymasić. (Choć tę walkę z terroryzmem mogli już sobie jej autorzy darować...) Recenzja w tym CDA. Demo zajmuje ok. 190 MB na HDD.

Gatunek: symulator lotu
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM,
Direct X 8.1, akcelerator 32 MB

Eskadra Orlów

Polacy coś ostatnio lubią robić zrzędnociówki z lekkimi elementami symulacji. Po Wings of Honour mamy Eskadrę Orlów - tym razem II wojna zamiast I, Japończycy zamiast Niemców i Pacyfik zamiast Europy. Więcej też tutaj zrzędnoci, a mniej symulacji. Ale... strasne, nawet na tle Pacific Wariora z czy Secret Weapon Over Normandy. A to przecież coś znaczy... Recenzja powinna się pojawić w CDA za miesiąc. Dziś - demo zajmujące 57 MB na HDD i oferujące co najmniej jedną misję.



Gatunek: arcade/shooter
Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB
RAM, karta grafiki z 64 MB, Win
95/98/2000/ME/XP

Wakeboarding Unleashed

Coś dla fanów serii THPS i miłośników sportów ekstremalnych. Wyczyniacie akrobacje na desce holowani przez motorówkę. Jeśli się uprzecie, to i samą motorówką pojeździecie. Recenzja w tym CDA. Demo zajmuje 114 MB na HDD. Rozgrywka dla 1-2 graczy oferuje trzy tryby jazdy (w tym wspomnianą już motorówkę).



Gatunek: zrzędnociówka/sport
Wymagania: P3 800, 256 MB RAM,
Win 98/ME/2000/XP, ATI Radeon
7500/NVIDIA GeForce 2 lub lepsze

Railroad Tycoon 3

Ponoć najnowszy RT3 znacząco różni się od swoich poprzedników - trudno mi to ocenić, bo nie jestem aż takim fanem, by mieć w pamięci RT2. Ale tak twierdzi autor recenzji w tym CDA, a że zna się na rzeczy, to ja mu wierzę. Wierzę też, gdy mówi, że gra jest bardzo dobra. Demo zajmuje 273 MB i oferuje dwa tutoriale, dwa scenariusze i dwie mapy w trybie sandbox.



Gatunek: ekonomiczna/handlowa
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP,
P2 400, 128 MB Ram, akcelera-
tor 16 MB

Teraz możesz mieć
w komórce swoją
kultową grę.

Wystarczy, że pobierzesz ją
z Era Omnix (wap.eraomnix.pl)
lub wyślesz SMS-a.
Więcej kultowych gier szukaj
na stronach WAP w Era Omnix
lub na stronie internetowej
www.eraomnix.pl.



4 najlepsze



Zawsze jesteś w grze

PRINCE OF PERSIA

Kod gry - pppers
Numer SMS-ów:
7466 - Nokia 3410, Siemens
MT50,
7966 - Nokia 3510i, 8910i,
3100, 3300, 5100, 6100, 6800,
7210, 7250, 7250i, 3650, 7650,
Motorola T722i

SIBERIAN STRIKE™

Episode II
Kod gry - ssstri
Numer SMS-a:
7966 - Nokia 3650,
7650

SPLINTER CELL®

Kod gry - sceell
Numer SMS-a:
7966 - Nokia 3510i,
8910i, 3100, 3300,
5100, 6100, 6800,
7210, 7250, 7250i,
3650, 7650,
Siemens S55

BOULDER DASH - ME

Kod gry - bdash
Numer SMS-a:
7966 - Nokia 3510i,
8910i, 3100, 3300,
5100, 6100, 6800,
7210, 7250, 7250i,
3650, 7650, Siemens
S55, Motorola T722i

Telefon / Kod telefonu
Nokia 3100 / N3100G
Nokia 3300 / N3300G
Nokia 3410 / N3410G
Nokia 3510i / N3510iG
Nokia 3650 / N3650G
Nokia 5100 / N5100G
Nokia 6100 / N6100G
Nokia 6800 / N6800G
Nokia 7210 / N7210G
Nokia 7250 / N7250G
Nokia 7250i / N7250iG
Nokia 8910i / N3510iG
Siemens S55 / S55SG
Motorola T722i / MT720iG

SMS - wyślij na właściwy
numer SMS-a zawierającego:
kod telefonu (np. N3510iG)
i kod gry (np. pppers),
napisany po zachowaniu
odstępu, czyli:
N3510iG pppers

Jak
pobrać
grę przez
SMS-a?

Cena SMS-a to 4,98 zł z VAT (nr 7466) lub 10,98 zł z VAT (nr 7966) + opłata za połączenie z WAP zgodna z cennikiem. Regulamin usług dostępnym jest na www.eraomnix.pl

Sabotain żyje!

Nadzwyczaj aktywna ostatnio Akella przejęła prawa do *Sabotain: Fist of the Empire* - ambitnej hybrydy first-person shooterów i role-playing. Gra ta - w istocie bliższa serii *Deus Ex* niż np. *Return to Castle Wolfenstein* - została w ubiegłym roku uśmiercona przez niedoszłego jej wydawcę - niemieckie CDV. W bojowego szpiega - bohatera *Sabotain: Break the Rules*, wcielmy się już wiosną tego roku.

www.akella.com/pub-sabotain-en.shtml



Driv3r w czerwcu

Atari potwierdziło pogłoski, jakoby Driv3r - bardzo obiecująca część trzecia znakomitej serii (ponad 12 milionów sprzedanych gier), pojawić się miał nie w marcu, lecz dopiero w czerwcu. Szczęście w nieszczęściu, że mowa o pierwszym dniu tego miesiąca...

www.driv3r.com



Painkiller w kwietniu

Rodzime People Can Fly, czyli Adrian Chmielarz i Sk-a, potwierdziło, że jego *Painkiller - Quake* na sterydach (m.in. najlepszej fizyce w first-person shooterach) - ukaże się dopiero w kwietniu.

www.painkillergame.com



Wirtualna Catwoman?

Miłośnicy Halle Berry mają powody do zadowolenia. Pani ich serc nadzwyczaj często gości na ekranach. Po głównej roli w niezłym thrillerze *Gothika* - i klipie *Behind Blue Eyes* - już wkrótce będziemy ją mogli podziwiać w filmowej Catwoman, a niedługo później, jak łatwo się domyślić, w bazującej na filmie grze z kobietą-kotem w roli głównej. Plotki mówią, że ta ostatnia pochodzić ma z brytyjskiego studia Argonaut (twórcy m.in. *Bionicle: The Game* czy *I-Ninja*), a jej wydaniem zajmie się Electronic Arts. Pogłoski te potwierdzimy bądź zdemontujemy już wkrótce.

www.argonaut.com



American McGee's Oz w kinie

Pamiętacie jeszcze American McGee's Alice, czyli dorosłą, lub może po prostu odartą ze złudzeń, wersję Alicji w Krainie Dziwów? A pamiętacie wciąż plany autora tamtej - Américana McGee, by w podobny sposób ująć inny popularny



mit - Czarnoksiężnika z Oz? My - jak najbardziej. Dlatego też ucieszyła nas wieść, że Carbon6 - firma pana McGee, ma się dobrze, a prawa do filmowej adaptacji ich tytułu przejęły Jerry Bruckheimer Films i Walt Disney Pictures (m.in. *Piraci z Karaibów*). Okazało się też przy okazji, że filmowe „nowe Oz” planowane jest jako trylogia.

www.carbon6.com

SimCity 5

Maxis ujawniło, że mimo początkowo sporych wątpliwości co do losów SimCity - serii o 15-letniej już tradycji, jej fani mogą się spodziewać jej części piątej (nic dziwnego - to jeden z bestsellerów 2003 r.). Niestety, jak dotąd o SimCity 5, a ściślej - zmianach w stosunku do poprzedniczek - nie wiemy tak naprawdę nic.

www.maxis.com



Power of Law

Rosyjski MiST land - twórcy m.in. *Paradise Cracked* - przyznał się do kolejnego cyberpunkowego projektu. Ten, zatytułowany błyskotliwie *Power Of Law*, będzie dla odmiany taktyczną grą turową. Więcej o *Power of Law*... Law - już wkrótce.

www.mistgames.ru

Nowe z Marvela

Marvel - jeden z gigantów uniwersum historyjek obrazkowych, zacieśnia więzy ze światem gier komputerowych. Prócz powołania osoby odpowiedzialnej wyłącznie za bezbolesne adaptacje superherosów w nowym interaktywnym środowisku, ujawnił on także kompletną listę nowych gier wykorzystujących znane już twarze oraz moce, m.in. *Fantastic Four*, *Iron Man*, ponownie *Hulk* (2), a nawet projekt oparty pojętnym mianem *Marvel Universe*. Więcej o tych cross-platformowych projektach wkrótce.

www.marvel.com

Al Lowe i nowy Larry?

Informowaliśmy już o Magna Cum Laude - spadkobiercy chlubnych tradycji serii Lei-

Deadlands żyje!

Wydawać by się mogło, że roczna przerwa w dostawach informacji o postępach w pracach nad grą oznaczać może tylko jedno; biednej zeszło się w samotności. Czasem jednak - tak jak w przypadku *Deadlands* - hybrydy first-person shooterów i role-playing osadzonej w świecie papierowego Dziwnego Zachodu - znaczy tyle tylko, że jej twórcy - w tym przypadku pracujące także nad *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* Headfirst Productions - koncentruje całą uwagę na projekcie i nie chce się rozpraszają - przynajmniej na razie - reklamowaniem go. Wiemy jednak, że Headfirst jest o krok od podpisania umowy wydawniczej.

I jeszcze jedno, już wkrótce za sprawą GMG Films - producenta m.in. serialu *Nieśmiertelny* - dane nam będzie poznać filmową wersję *Deadlands*.

www.headfirst.co.uk



The Sims 2 dużo, dużo później

Złe wieści dla fanów najpopularniejszego tamagotchi wirtualnych światów - *The Sims*. Jak informuje Electronic Arts, ponoć rewolucyjna część druga gry (nie liczymy siedmiu



dodatek do pierwszej) ukaże się dopiero w drugiej połowie roku. Powodem opóźnienia tego skazanego na sukces produktu jest chęć „spróbowania idealowi” - wizji, z jaką Maxis rozpoczynał pracę nad grą. Złośliwi twierdzą również, że parę miesięcy opóźnienia da EA szansę sprzedania kilku kolejnych milionów pierwszych *The Sims* - być może wszystkich ośmiu zestawionych tym razem w Superextra Hiperultra *The Sims The Very Ultimate Pack*. Tak czy inaczej - czekamy.

www.sims2.com

STRATEGIA KOSMICZNA JAKIEJ JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ

GALACTIC CIVILIZATIONS

ZBUDUJ POTĘGĘ MILITARNĄ I EKONOMICZNĄ
ZDOBĄDŹ PRZEWAGĘ TECHNOLOGICZNĄ
ROZPOCZNIJ EKSPANSJĘ KULTUROWĄ
WYKORZYSTAJ DYPLOMACJĘ



POPROWADŹ LUDZHOŚĆ DO WALKI O PANOWANIE NAD GALAKTYKĄ!

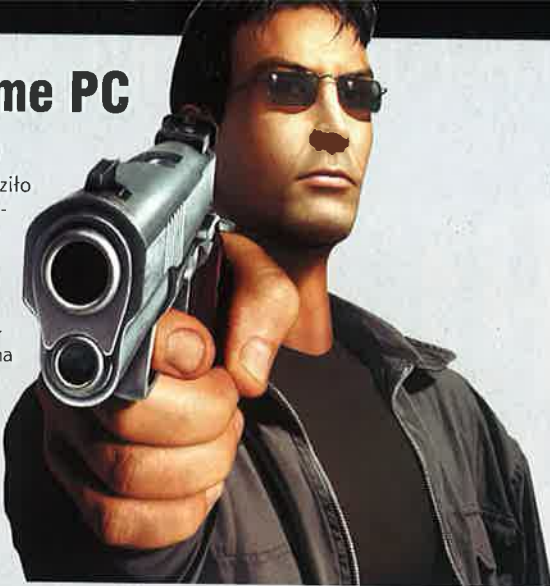


SZUKAJ W SKŁEPACH
OD 19 LUTEGO!

True Crime PC

- na pewno

Activision potwierdziło wcześniejsze doniesienia, jakoby jego True Crime: Streets of L.A. - a więc coś jak Grand Theft Auto widziane oczami policjanta, miało się pojawić także na pecetach. Co ciekawe, ujawniono przy tym plany stworzenia stanowiącego exclusive pecetów trybu multiplayer. Ten oferować ma aż pięć „ gier” dla kilku graczy. Będą to: Street Racing - a więc miejskie wyścigi w stylu Midnight Run (2), koncentrujące się na pościgach The Beat i filmowym The Chase. Inne to Dojo Master, czyli walki wręcz (bohater gry - Nick Kang - jest mistrzem kilku stylów kung-fu).



Na drodze Prawdziwej Zbrodni na Ulicach L.A. gracze pecetowi staną już wiosną.

www.activision.com/microsite/truecrime/

sure Suit Larry. Powracamy do niej, by powiadomić, że jakkolwiek twórca postaci playboya-nieudacznika - Larry'ego Laffera, Al Lowe nie ma z Magna Cum Laude nic wspólnego, to być może już wkrótce rozpocznie on pracę nad ścisłym sequelem własnej serii.

www.sierra.com

Soldiers: Heroes of WWII

Codemasters otwiera drugi front. Po cudownie zapowiadającym



się Wartime Command „ mistrzowie kodu” zabezpieczyli, rękami ukraińskiej Best Way, przyciółek pod nazwą Soldiers: Heroes of World War II. Sarno Soldiers to gra taktyczna w czasie rzeczywistym i z perspektywą trzeciej osoby, prezentowana jako „ wojenny hit kinowy”. Trzy kampanie - aliancka, radziecka, niemiecka, zróżnicowane założenia poszczególnych zadań oraz znakomita oprawa audio i wideo każą wierzyć, że i ten atak Codemasters zakończy się powodzeniem. Soldiers: Heroes of World War II w bój pójdą latem.

www.codemasters.co.uk/soldiers

Hitman 3: Contracts - obrazki

Duet IO Interactive-Eidos opublikował pierwsze screenshoty z Hitman 3: Contracts, czyli kolejnego zbioru niegrzecznych przygód najśłynniejszego wirtualnego zabójcy



świata - Tobiasa „No. 47” Reipera. Przypominamy także, że wypełnianie Kontraktów rozpoczniemy już w czerwcu.

www.hitmancontracts.com



Kreed: Battle for Savitar

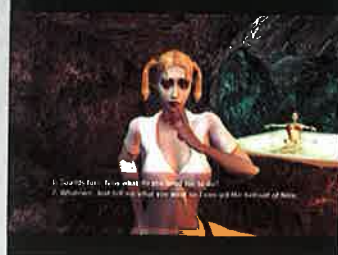
Rosyjski Burut ujawnił plany stworzenia dodatku do Kreed - wydawnego już we własnej ojczyźnie futurystycznego first-person shootera. Dodatek ten - Battle for Savitar - pojawić się ma już wiosną. Nie wiemy, kiedy - i czy w ogóle - Kreed i jego dodatek ukazą się w Polsce.

www.kreed3d.com

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Złe wieści dla wielbicieli Świata Mroku. Troika Games przyznała, że ich wampirzy sen - hybryda first-person shooterów i role-playing - spełni się dopiero w roku 2005.

www.vampirebloodlines.com



BloodRayne 2 pierwsze screeny!

Majesco zdecydowało się wreszcie - zapewne pod wpływem nieustannego bombardowania „pозdrowieniami” Elda - opublikować pierwsze screenshoty z BloodRayne'a 2 - kolejnych



bojowych akrobacji w wykonaniu najseksowniejszej dhampirzycy świata. Więcej o nowej inkarnacji Rayne - wkrótce.

www.bloodrayne2.com

Pacific Assault - później

Electronic Arts potwierdziło, że kolejną inkarnacją ducha Medal of Honor - osadzony na frontach Pacyfiku Pacific Assault, nastąpi dopiero w drugiej połowie roku 2004. Złośliwi pomrukują, że to dlatego, iż twórcom MOH:PA dane było zagrać w konkurencyjne Call of Duty. My uważamy jednak, że nawet jeśli to prawda - to dzięki temu właśnie Pacific Assault ma szansę być znacznie, znacznie lepszy niż niedawny konsolowy Medal of Honor: Rising Sun.

mohaa.ea.com



Race Driver 2 = TOCA Race Driver 2

Codemasters z dumą ogłosiło, że jego Race Driver 2 - sequel symulatora wyścigów samochodów rodzinnych (i nie tylko), po raz wtóry zdobył sobie uznanie organizacji TOCA i tym samym stał się produktem w pełni licencjonowanym. Przypominamy przy tym, że TOCA Race Driver 2 ma być, zdaniem twórców, ostatnim ogniwem ewolucji gier rajdowych. Czy tak będzie w istocie - przekonamy się już latem.

www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2/



Niusy!

NA CO WYDASZ ZAOSZCZĘDZONE PIENIĄDZE?



... POCZUCIE BEZPIECZEŃSTWA

GRY KOMPUTEROWE
NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!



Top10 w 2003

Zajmująca się monitoringiem branży NPD Group opublikowała listę najlepiej sprzedających się gier roku 2003. Poniżej pierwszych 10 tytułów pecetowych i ich wydawcy.

1. The Sims Superstar (Gwiazda) - Electronic Arts
2. The Sims Deluxe - Electronic Arts
3. Command & Conquer: Generals - Electronic Arts
4. Warcraft III: Frozen Throne - Vivendi Universal Games
5. The Sims: Makin Magic (Abrakadabra) - Electronic Arts
6. The Sims: Unleashed (Zwierzaki) - Electronic Arts
7. Sim City 4 - Electronic Arts
8. Call of Duty - Activision/LEM
9. Age of Mythology - Microsoft
10. Battlefield 1942 - Electronic Arts

Wnioski? Pierwsze na liście - Electronic Arts, rządzi branżą niemal niepodzielnie. I drugie - możemy się spodziewać przynajmniej 10 dodatków do Sims 2. Unghhh!

www.ndp.com

Chaos League

Cyanide Studio ogłosiło śmiały plan wskrzeszenia wersji fantasy footballu amerykańskiego - zarzucony, jak się zdaje, wraz z odejściem od ich naturalnego, 8-bitowego środowiska. Tym razem to nowe ujęcie Troll Footballu zwać się ma Chaos League i pozwolić chętnym popробować gry jajowatą piłką z uzupełnieniem o zestaw standardowych reguł („nie ma żadnych reguł”) mieczem i magią. Więcej o Chaos League - wkrótce.

www.cyanide-studio.com



I-Ninja PC?

I-Ninja - znany z konsol efekt współpracy brytyjskiego Argonaut i japońskiego Namco - sympatyczna platformówka z „super-deformed” wojowniczym bohaterem - ma, jak się zdaje, pojawić się również na PC. Do wniosków takich prowadzi czyste, czarno-białe logo PC CD na stronie producenta i produktu. Data „wejścia ninja” na pecety jednak pozostaje jak na razie tajemnicą klanu Argonautów.

www.argonaut.com



Recesja rządzi światem

Po ubiegłorocznym E3 wydawało się, że gry na pecety zapaść mają już za sobą i że może być tylko lepiej. Tak się jednak nie stało i rok 2003 dla branży w ogóle, a dla pecetów w szczególności, okazał się gorszy niż 2002. Obrót spadł z 11,7 miliarda w 2002 r. do 11,2 - w 2003, co przy uwzględnieniu wzrostu cen jednostkowych oznacza, że ubytek mógł sięgać nawet 10%. Potwierdziło się także to, że wartość rynku PC CD to ok. 1/10 całego rynku elektronicznej rozrywki. Miejmy nadzieję, że 2004 - z tuzami, takimi jak Half-Life 2, DOOM 3, Far Cry, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Battlefield: Vietnam, Heroes of Might & Magic V i nowe gry Star Wars - okaże się pod tym względem rekordowy.

www.ndp.com

Miami Vice/Knight Rider 2

To podwójne uderzenie seriali „kryminalnych” z lat 80., a poprzez nie - holenderskiego Davilex Games. Miami Vice to, zdaniem twórców, TPP policyjne o strukturze przypominającej nieco tę ze Streets of L.A. (przy czym tu, naturalnie, akcja rozgrywać się będzie na streets



of Miami). Jego bohaterem będzie oczywiście serialowy duet - Crockett i Tubbs. Knight Raider z zaś to ciąg dalszy dokonań „boskiego” Michaela Knighta, a ściślej jego supersamochodu - K.I.T.T. Mówiąc o Knight Raiderze z Davilex obiecał, że całość będzie ciekawsza i dłuższa niż pierwsza gra, którą można było - pod warunkiem że się nie zasnęło w trakcie rozgrywki - ukończyć w niecałe 3 godziny.

www.davilex.com

UT2003 i UT2004 - niekompatybilne?

Złe wieści dla unrealmanów - Tim Sweeney z Epic przyznał, że Unreal Tournament 2003 i planowana na kwiecień edycja 2004 nie będą, jak wcześniej



zapowiadano, zgodnie sieciowo. Powodem „rozdzielenia” rodzeństwa jest ponoć wprowadzenie kompletnie nowej filozofii kodu sieciowego w UT2004.

www.unrealtournament.com

Ground Control 2 w czerwcu

Duet Massive Entertainment-Vivendi Universal Games potwierdził doniesienia, jakoby Ground Control 2: Operation Exodus - sequel znakomitej strategii czasu rzeczywistego z 2000 r., miał być dostępny graczom dopiero w czerwcu. Na otarcie łez - obrazek.

www.groundcontrol2.com



NAWET TE NAJLEPSZE!



GRA TWÓRCÓW ROBIN HOOD I DESPERADOS!

CHICAGO 1930

W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA. CENA 29,99 ZŁ

Dzięki CHICAGO 1930 możesz przeżyć niesamowite przygody w czasach prohibicji. Masz do wyboru dwie kampanie, różniące się nie tylko misjami, ale też zasadami rozgrywki. Możesz wcielić się w żołnierza mafii albo w dzielnego policjanta, który strzeże spokoju mieszkańców miasta.

Jako gangster: dostaniesz wiele niebezpiecznych zadań - na przykład zniszczenie konkurencyjnej gorzelni, wydostanie szefa z domu publicznego w czasie policyjnego nalotu lub eliminację oskarżyciela.

Jako agent federalny: będziesz mógł prowadzić dochodzenia, ochraniać ważnych świadków, organizować naloty, udać się do siedziby mafii, by aresztować jej szefa - oczywiście wszystko z poszanowaniem prawa!

WYBIERZ, PO KTÓREJ STANIESZ STRONIE!

Z zestawie znajdziesz:

- Kartonowe pudełko
- Płyta CD z grą Chicago 1930 w tekturowym etui
- 64-stronicową książkę z instrukcją, opisem przejścia i ciekawymi informacjami o grze



EXTRA GRA WYMIATA !!!

Już od 18 marca eXtra Gra w nowej formule! Jeszcze lepsze gry, jeszcze atrakcyjniejsze wydanie - ta sama niska cena! Przekonaj się sam!



Half-Life 2 najwcześniej latem

Valve potwierdziło pogłoski, że przesunięty już raz z września 2003 na kwiecień 2004 Half-Life 2 jest opóźniony jeszcze bardziej. Aktualną wewnętrzną premierę skazanego na sukces first-person shootera jest lato 2004, a więc najpewniej już w drugiej połowie roku. Jednym z powodów zwłoki jest kradzież części kodu źródłowego gry, do jakiej doszło w sierpniu ubiegłego roku. Nawet pomimo to trudno nie odnieść wrażenia, że pierwotna, wrześniowa data premiery Half-Life'a 2 była wyłącznie pobożnym życzeniem Valve. Wtedy tej gry jeszcze po prostu nie było...

www.vugames.com



Pirates of the Burning Sea - na święta

Opóźnienia dat premier to rzecz częsta w przypadku gier w ogóle, w przypadku tych „massive online” są one po prostu normą. Dlatego też doniesienia o tym, że Pirates of the Burning Sea - handlowo-piracki MMORPG osadzony na XVII-wiecznych Karaibach, wydany zostanie dopiero w sezonie świątecznym 2004, nie zaskoczyły chyba nikogo. Twórcy gry - Flying Lab Software, tłumacząc opóźnienie chęcią sprostania wymaganiom przyszłych Drake'ów, Kiddów i Morganów.

www.burningsea.com



Yu-Gi-Oh! PC

Europejskich mangofiolów ucieszy zapewne fakt, że już w marcu przyjdzie im zagrać w jedną z popularniejszych wirtualnych jap-karcianek - Yu-Gi-Oh! Ta zatytułowana Power of Chaos: Kaiba the Revenge oferować ma chętnym do rozrywki ponad 300 kart. Możliwe ma być również połączenie jej z wcześniejszą grą Yu-Gi-Oh! - Yugi the Destiny, dzięki czemu liczba kart zwiększy się do ponad 450.

www.konami.com



Call of Duty - dodatek?

Sklepy internetowe przyjmują zamówienia na Call of Duty Expansion Pack, Ten, sugerowany wcześniej przez Infinity Ward i Activision, miałby się ukazać w październiku.

www.callofduty.com

Dragon Empires - pod koniec roku

Jak informują „mistrzowie kodu” - Codemasters, ich



Dragon Empires, czyli kolejna próba sprostania EverQuestowi - będzie dostępna - nie, jak to wcześniej zapewniano - wiosną, lecz dopiero jesienią tego roku.

www.codemasters.co.uk/dragonempires

Streight & Honor

Jak widać, mimo upływu czasu Gladiator Ridleya



Scotta wciąż żyje w zbiorowej świadomości. Interaktywne Siła i Honor - dzieło Magitech, to jednak nie tyle adaptacja losów Maksimusa, co strategia, która - podobnie jak Rise of Nations - łączy głębokość tur z emocjami czasu rzeczywistego.

www.ezgame.com/SNH/index.html

Twórcy Tomb Raidera na nowym

Informowaliśmy już o niesnaskach pomiędzy Core Design - twórcami gier serii Tomb Raider, a ich wydawcą - Eidosem, które skończyły się przekazaniem Lary Croft w ręce Crystal „Legacy of Kain” Dynamics. Decyzja ta, choć naszym zdaniem w pełni uzasadniona (Angel of Darkness - nieeee!), nie spodobała się założycielom Core - Jeremy'emu Heath-Smithowi i Adrianowi



Thief: Deadly Shadows - TPP?

Duet ION Storm-Eidos ujawnił kolejne szczegóły dotyczące trzeciej części serii Thief - jednego z najbardziej klimatycznych first-person... role-playing świata. Pierwszą istotną wieścią było to, że gra - zgodnie z naszymi wcześniejszymi doniesieniami - zgubi „trójkę” przy tytule i zadowoli się podtytułem Deadly Shadows. Druga, znacznie bardziej niepokojąca informacja to ta, że Thief stał się grą TPP! Na szczęście szybko się okazało, że widok z perspektywy osoby trzeciej to jedynie opcja i że wciąż można będzie oglądać Miasto oczami Garretta. Thief zanurzy się w Deadly Shadows już wiosną.

www.thiefgame.com

M\$ - \$equele

Jak wieść gminna niesie, jeszcze w tym roku przyjdzie nam poznać kolejne części popularnych serii Microsoftu - m.in. ZOO Tycoon 2, Combat Flight Simulator 4 i Age of Empires 3. Uwaga! Microsoft Games nie potwierdza jak dotąd tych informacji.

www.microsoft.com/games



Juiced

Acclaim Entertainment - próbując najwyraźniej wypełnić lukę po odebranej firmie przez Electronic Arts serii Burnout - ujawniło plany stworzenia kolejnych ulicznych wyścigów. Wynika z nich jasno, że Juiced - zdaje się, że w akcie zemsty na EA - przypominać ma w znacznej mierze Need for Speed: Underground, gdyż - podobnie jak ta - odwołuje się do kultury alufelg i spojerów.

Więcej o Juiced, jak znam współpracowników, już wkrótce.

www.acclaim.com

Richard Burns Rally

Nowy zawodnik na polu symulatorów rajdowych - Richard Burns Rally, przygotowuje się do startu. W naszym kraju, za pośrednictwem firmy Licomp Empik Multimedia, gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej. Obecnie trwają już przygotowania do prac lokalizacyjnych, zatem polska wersja powinna się ukazać jednocześnie ze światową premierą - już w czerwcu 2004 r.

www.sci.co.uk



Silent Hunter III

UbiSoft odświeża kolejny legendarny, a pamiętany jeszcze z ośmiobitówek, tytuł. Tym razem padło na Silent Huntera - jedną z najlepszych symulacji życia w puszce, a ściślej - pokładzie łodzi podwodnej. W Silent Hunter III ponownie przyjdzie nam się wcielić w dowódcę U-boota (lub U-boata), nieszczęśliwie uwikłanego w tragedię drugiej wojny światowej. Głównym atutem gry ma być jej wiarygodność - wszystko poczynając od okrętów po zmieniającą się w sposób dynamiczny pogodę będzie tak realistyczne, jak to tylko możliwe! Silent Hunter wyruszy się po raz trzeci pod koniec roku.

www.ubi.com



Prince of Persia 2?

UbiSoft ujawnił, że planowany jest sequel nowego, rewolucyjnego Księcia Persji. Na jego temat jednak jak na moment nie wiadomo nic ponad to, że ma być skuteczniej reklamowany. Czekamy z niecierpliwością.

www.princeofpersiagame.com

FLASH

Smithowi oraz 35 innym członkom Core, którzy założyli własne i niezwiązane z Eidosem Circle Studio. Circle Studio zapowiada, że koncentrować się będzie wyłącznie na konsolach. No i dobrze!

www.circle-studio.com

Warner Bros. Games

To ściślej Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE), czyli nowa gałąź wytwórni WB koncentrująca się, jak łatwo się domyślić, na rozrywce interaktywnej, w tym grach. Jej prezesem jest uprzedni szef Monolith - Jason Hall, który dysponując doświadczeniem i filmowymi licencjami firmy-matki, bez wątpienia już wkrótce da o sobie znać.

www.wbie.com

Half-Life 2 SDK na dniach

Już ponoć tylko godziny dzieli nas od premiery zestawu narzędzi developerskich (SDK) Half-Life 2, który umożliwi twórcom modów (m.in. Counter-Strike'a czy Urban Terror) rozpoczęcie prac nad jego



nowymi wersjami. Panie, panowie! Era Half-Life'a 2 nadchodzi. Sam Half-Life 2 nadejdzie jednak dopiero latem.

www.vugames.com

BioWare i 1,5 mln za-deklarowanych fanów

BioWare ujawniło, że ich online'owa baza zarejestrowanych wielbicieli gier Baldur's Gate, Neverwinter



Nights i Star Wars: Knights of the Old Republic, przekroczyła już liczbę 1,5 miliona osób.

www.bioware.com

Urban Terror = pełny za darmo

Twórcy Urban Terror - popularnego moda do Q3 i UT2003, ogłosili plany stworzenia go na bazie kodu źródłowego Wolfenstein: Enemy Territory, dzięki czemu dostępny on będzie fanom tego typu rozrywki całkowicie za darmo!

W sprzedaży od marca!



Poznaj nowy, oficjalny dodatek do najlepszej gry RPG minionego roku - Neverwinter Nights. Rozpocznij nową, fascynującą przygodę!



Hordes of the Underdark to:

- ✦ ponad dwadzieścia godzin zabawy w trybie dla jednego gracza,
- ✦ możliwość osiągnięcia aż 40 poziomu doświadczenia,
- ✦ sześć nowych profesji,
- ✦ 16 nowych potworów, ponad 40 nowych czarów i 50 nowych umiejętności,
- ✦ zupełnie nowa muzyka,
- ✦ wzbogacony zestaw narzędzi Aurora (nowe tereny i zestawy głosów),
- ✦ profesjonalna polska wersja językowa.



Modest Machnicki

Czasami zastanawiam się nad psychiką ludzi i ich zachowaniem, będącym wynikiem rozrastającej się komercjalizacji właściwie wszystkiego, co nas otacza. Aby uściślić to twierdzenie, weźmy pod uwagę wyłącznie rynek gier komputerowych i kampanie promocyjne różnych firm, które na celu mają tylko jedno - ogłupić inteligentną (oficjalnie) istotę i niczym zahipnotyzowanej kazać jej sięgnąć po produkt, jaki niekoniecznie musi wyglądać tak dobrze, jak go przedstawiono.

Dużą prowokacją dla recenzentów ostatnich lat okazała się wszędobylska seria The Sims - niby to symulacja życia, ale jaka z niej symulacja, kiedy wszystko tutaj dzieje się schematycznie i pozbawione jest jakichkolwiek problemów?

Jakkolwiek bym nie myślał o najlepiej sprzedającej się grze wszech czasów, zaprzeczyc nie mogę, że Eletronics Arts ma sporą wiedzę na temat tworzenia elektronicznych

singles

flirt up your life!

zabawek oraz ich promocji - i nikt nie powinien się dziwić, dlaczego w sklepach pojawiają się kolejne upgrade'y słynnych Simów. Po co niby producenci mieliby za-

bijać kurę znoszącą złote jajka, skoro udało im się ją wzorowo wyhodować na ogóln światowym rynku?

Zastanawiać by się można, dlaczego żadna firma nie zabrała się dotychczas za stworzenie typowej hybrydy mieszkańców Simsville - żerując na tym temacie, chyba nie da się odnieść porażki. Owszem, powstało kilka miesięcy temu *The Partners*, ale - o czym zresztą wspominał redaktor CDA podczas dywagacji na ten temat - było ono wyłącznie niezręcznym połączeniem sposobu rozgrywki z Simów z klimatem znanym choćby z serialu „Ally McBeal”. Tak czy inaczej gracz po posmakowaniu tego tytułu pozostawał średnio zadowolony. Niedawno dołożenie własnych pięciu groszy zapowiedziała niemiecka firma RotoBee i potwierdziła ona oficjalnie, jakoby miała stworzyć

produkcję będącą kolejną symulacją „życia”.

Otwieramy domek lalek

Aby rozwiązać wszelkie wątpliwości, od razu informuję, że *Singles* nie będzie grą o tematyce bliźniaczo podobnej do tej produk-

LONG





KONKURS SMS!

Zakazikwiełniewejpremiery najnowszej, czwartej części gier z serii pl Colin McRae Rally ogłaszamy konkurs, który składał się będzie z 4 etapów, ogłaszanych w CD-Action (w wydaniach 2, 3, 4 i 5/2004). W każdym z kolejnych odcinków do wygrania ciekawe nagrody, w finale, który ogłoszony zostanie w wydaniu 5/2004 CD-Action, dla wszystkich wiernych czytelników do wygrania dodatkowo sprzęt firmy Logitech.

W pierwszej części naszej zabawy do wygrania oferujemy

30 gier CMR 2.0.

Aby wygrać jedną z nich, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe.

Do ilu graczy w Colin 4 będzie mogło grać w trybie wieloosobowym?

- A. 4
- B. 8
- C. 16

Odpowiedź proszę przestać pod numer **71641**

Treść SMS-a wpisać według schematu:
CA.CM.X

Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C)

Koszt wystania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT)

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie
www.cdaction.com.pl

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 24 lutego!

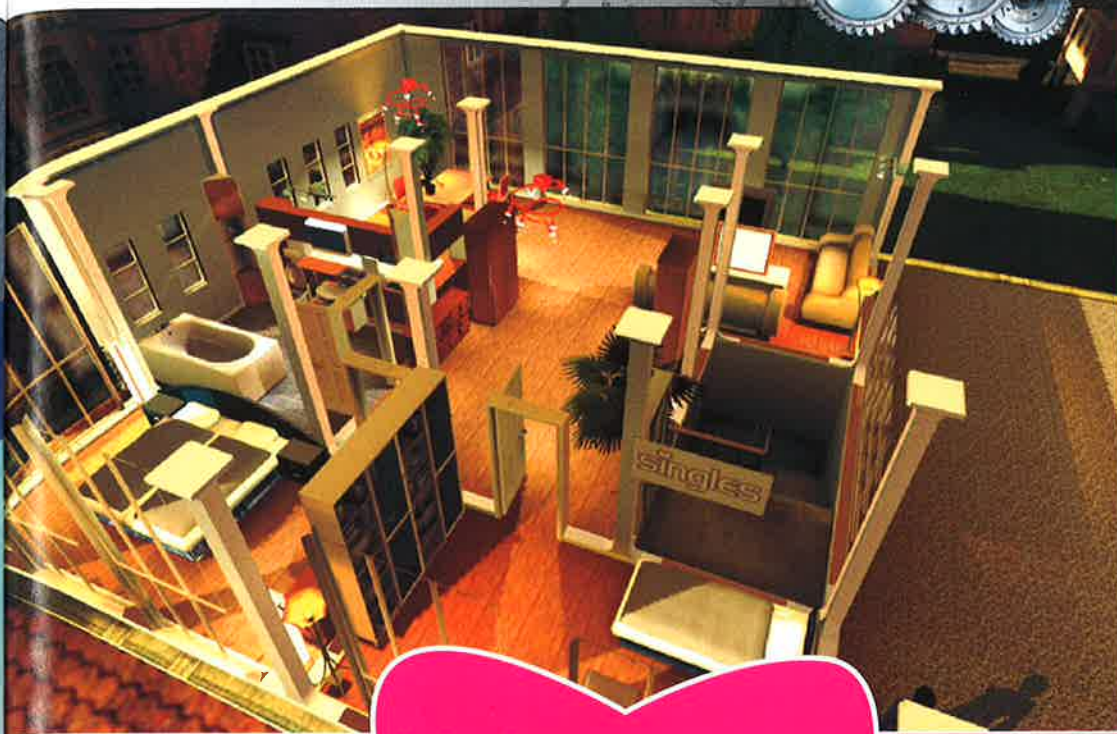
Powodzenia!

04

colin mcrae rally



Fundatorami nagród w konkursie są:



Singles nie będzie grą o tematyce bliźniaczo podobnej do Sims. Producenci zdecydowali, że rozgrywka sprowadzi się głównie do relacji pomiędzy dwiema osobami, a mówiąc jasniej: stosunków damsko-męskich.

tu EA. Producenci zdecydowali, że rozgrywka ich nienarodzonego jeszcze dziecka sprowadzi się głównie do relacji pomiędzy dwiema osobami - mówiąc jasniej: stosunków damsko-męskich. Zatem wszelkie projektowanie domowych fazienek, karmienie psa czy szukanie pracy w codziennej prasie staną się rzeczami drugoplanowymi.

Nie oznacza to jednak, że nasza inwencja w grze zostanie okrojona wyłącznie do swatania dwojga ludzi. Na podstawie zapowiedzi autorów można przypuszczać, że rozgrywkę otoczy interesująca fabuła, której niestety zabrakło w Simach. Ponadto producenci wprowadzą do gry bohaterów (zarówno tych głównych, jak i pobocznych) o charakterystycznym wyglądzie i różnych osobowościach. A więc znajdą się tutaj uwodzicielskie panie z klasą, dziewczyny delikatne niczym kwiat maku czy trudnodostępne kobiety nauki, dla których flirtowanie to mało istotny element życia. Naturalnie i wśród mężczyzn nie zabraknie ciekawych osobowości: typy macho, wypchani kasą krawciarze czy bad boye wiecznie z gumą w gębie to tylko część charakterów, z jakimi przyjdzie nam się kontaktować w grze Singles.

Barbie i Ken w jednym spali domku

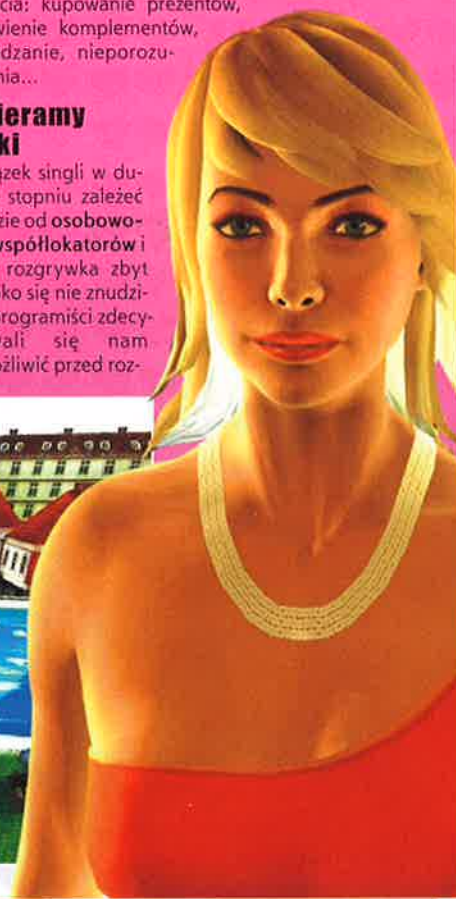
Najważniejsi jednak będą dla nas tytułowi wolni strzelcy - Mike i Linda, mieszkający we wspólnym, choć podzielonym, mieszkaniu. Problemem, a zarazem głównym bodźcem umożliwiającym graczowi jakiegokolwiek dzia-

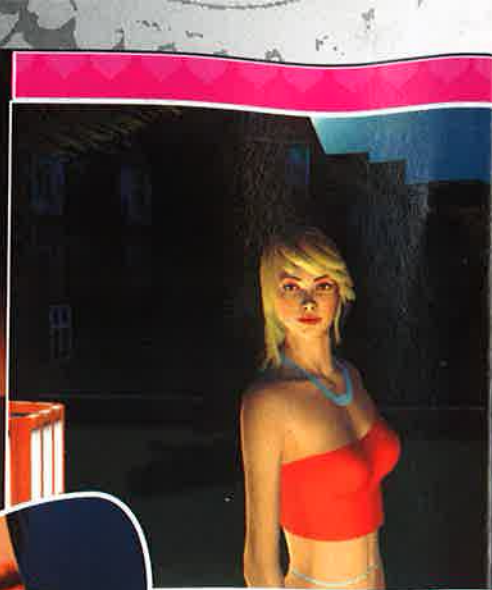
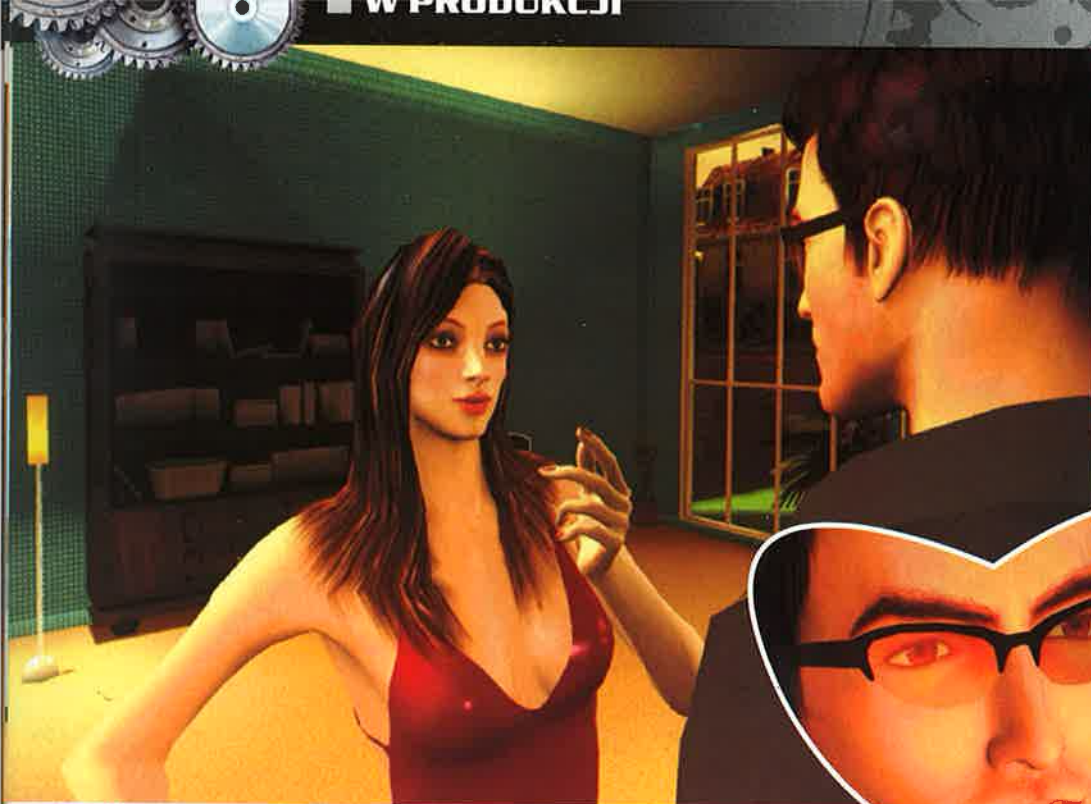
łania, jest fakt, że współlokatorzy wprowadzając się do nowej posiadłości, dopiero się poznają i to od nas zależy, w co ta znajomość się przełoży. Rozwiązań jest kilka: tylko formalne dzielenie mieszkania, przyjaźń, romans, seks, a nawet prawdziwa miłość.

Jeśli kontakty Mike'a i Lindy zostaną zaniedbane, bohaterowie będą mogli szybko się rozstać, a nawet poczuć srogą wzajemną nienawiść. Producenci nie ujawnili konkretnie, co mogłoby wpływać na stan relacji pomiędzy obojgiem partnerów, aczkolwiek podejrzewam, że będą to typowe miłosne ekscesy prosto z życia: kupowanie prezentów, prawienie komplementów, zdradzanie, nieporozumienia...

Ubieramy lalki

Związek singli w dużym stopniu zależeć będzie od osobowości współlokatorów i aby rozgrywka zbyt szybko się nie znudziła, programiści zdecydowali się nam umożliwić przed roz-





z partnerów, a sama zabawa straciłaby jakikolwiek sens. Wydaje się, że panowie z RotoBee poradzili sobie z tym problemem w następujący sposób: **przed rozpoczęciem gry określamy, kim chcielibyśmy kierować** (do wyboru naturalnie Linda i Mike). Takie rozwiązanie byłoby chyba najodpowiedniejsze i przypominałoby zasady panujące w licznych japońskich zabawkach Hentai, ale z nieco mniej ostrym zakończeniem. ;)

Och, Barbie, pokaż mi nogi

Sam sposób grania i interfejs przypominały będą te z The Sims - ponownie ujrzymy na monitorach jaskrawe kolory HUD-a, z tą różnicą, że oprócz niebieskiej barwy do wyboru będziemy mieli jeszcze... różową. Wicie, rozumiecie - panowie na niebiesko, panie na różowo. Ten podział już obowiązuje na singlowej stronie WWW.

Jeżeli chodzi o stronę wizualną, wydawca zapowiada istną rewelację - **szczegółowa grafika 3D, postacie, na których modele złożyło się aż 30 000 wielokątów, dynamiczne cienie, naturalne animacje ruchów ciała i ponad 36 realistycznych wyrazów twarzy**. Po obejrzeniu obrazków i zwiastuna gry (zdaje się, że był na DVD w tamtym numerze), na całość zapatrzą się... sceptycznie. (Ale też nigdy fanem Simów nie byłem, więc do gier opartych na podobnych zasadach zawsze podchodzę jak pies do jeża.) Poczekajmy jednak do premiery produktu, ponieważ - jak śpiewa Anita Lipnicka - „wszystko się może zdarzyć”.

Debiut niemieckiego RotoBee zapowiadany jest na **pierwszy kwartał tego roku** i dopiero wtedy przekonamy się, czy mariaż Simów z grami Hentai godny jest poświęcenia mu kilku stron CDA.



poczęciem gry **wykreowanie Lindy i Mike'a** według naszych własnych upodobań. Oznacza to, że sami będziemy mogli przyporządkować im **po jednej z szesnastu dostępnych cech charakteru, a także odpowiednio wymodelować ich ciała i należycie ubrać**. Jestem bardzo ciekaw, czy uda się do jednego pomieszczenia wpuścić wrażliwego niczym Słowacki chłopca i zapoznać go z hardcore'ową babką, dużo ostrzejszą niż nasz redakcyjny Eld i równie jak on przystojną? © Zapowiadałyby się wówczas bardzo interesujące kombinacje i osobiście byłbym nawet skory do ich skosztowania, chociaż - jak podkreśliłem wcześniej - za simowymi klimatami nie przepadam. Całe to romansidło pt. Singles dziać się będzie w **wybranym przez gracza mieście Europy**, co oznacza, że nie zostaniemy tutaj wprowadzeni do jakiegoś pustego, sztucznego Simsville i "baw się dobrze". Wręcz przeciwnie: znajdziemy się w zabudowanej już miejscowości, a nasze domowe ognisko zaplonie w małym (choć niekoniecznie) mieszkaniu, o którego wygląd zadba

gracz (i naturalnie jego pieniądze). De-ep Silver oświadczyło, że czeka nas wolny wybór, jeżeli chodzi o kształt pomieszczeń, umeblowanie czy sprzęt domowego użytku (RTV, AGD itp.). Podobnie rzecz się ma z zawodami bohaterów. Co prawda, twórcy wyraźnie milczą na ten temat, ale wiadomo, że po zarobki z domu wychodzić będzie zarówno Mike, jak i Linda (w końcu każdy pracuje na siebie, czyż nie?).

Otwieramy teatrzyk lalek

Właściwa zabawa rozpocznie się dopiero wówczas, gdy współlokatorzy powrócą do mieszkania i tam będą dzielić resztę wolnego czasu. Rozpocznie się wspólne oglądanie telewizji, gotowanie czy sprzątanie domu, a wszystko to - jak zapowiadają twórcy - okraszone masą romantycznych oraz erotycznych sytuacji, o jakie należy się jak najbardziej starać. **Pamiętać trzeba, że parę naszych gołąbków otoczy jeszcze dziesięciu innych bohaterów**, o których co nieco napisałem wcześniej. Ich oddziaływanie na Lindę i Mike'a sprawi, że losy singli będą mogły inaczej wyglądać w każdej nowo rozpoczętej zabawie.

W Singles opiekujemy się życiem dwojga ludzi, lecz trochę głupio wyglądałaby rozgrywka, gdyby producenci udostępnili nam kontrolowanie zachowań zarówno Mike'a, jak i Lindy. Nie moglibyśmy wówczas doświadczyć żadnych emocji związanych z podejmowaniem decyzji względem jednego





VIRUS

„Pochłaniająca, pełna ciekawej fabuły znakomitość”
Ocena: 93%

„Porcja dobrej, inteligentnej rozgrywkii”
Ocena: 8/10

„Trudno znaleźć równie inteligentną i intrygującą grę...”
Ocena: 8,8/10

Deus Ex: Invisible War i Ion Storm są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i w innych państwach. Wydawnictwo w Polsce: Golem Poland Sp. z o.o.

ZAŁADUJ GO

Wyliminuj dwóch strażników

Znajdź windę na dół

Zlokalizuj przywódcę wrogiej frakcji

Porozmawiaj z nim

Przekonaj, aby wycofał się z konfliktu

A świat wejdzie na ścieżkę pokoju i rozkwitu



POZOSTAW GO

Prześliznij się niezauważalnie między dwoma strażnikami

Spotkaj się z informatorem na ulicy

Przekup go, kup za gotówkę karabin snajperski

Użyj go, aby zabić przywódcę wrogiej frakcji

Zbliżają się roboty ochrony. Ty i 12 osób zostaje zabitych

A świat wchodzi na ścieżkę militarnej tyranii



PC DVD
BOX



eidos

www.deusex.com



DOKONAJ WYBORU
STAW CZŁO PRZYSZŁOŚCI



GATUNEK: **PLATFORMÓWKA**



Shrek 2: The Game

Campani

Kto jak kto, ale entuzjaści kreskówek nie mogą narzekać na deficyt dobrych tytułów. Rywalizacja DreamWorks (Shrek) i koalicji Disney + Pixar (Gdzie jest Nemo) nabiera rumieńców i już wkrótce przerodzi się w batalię z prawdziwego zdarzenia. Można by rzec: batalię na śmierć i życie o prestiż, uznanie i pieniądze milusińskich. Pardon – rodziców milusińskich.

Zdecydowanego zwycięzcy, ba – nawet chwilowego lidera, na razie nie widać. Sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie, na czym zyskujemy my, widzowie (do niedawna raczeni średnio udanymi produkcjami monopolisty - Disneya). Dopiero z perspektywy czasu da się w pełni docenić to wszystko, co zrobił dla rynku animacji komputerowych pierwszy „Shrek”. Z całym szacunkiem dla klasyki kreskówek, czas leci jak szalony, a wraz z nim modyfikacjom ulegają gusta najmłodszych. Teraz w menu restauracji „Moda” widnieją: ironia, sarkazm, luz i niebanalny humor. Disney, za przykładem DreamWorks, szybko wymienił kartę dań i póki co może się cieszyć ultrapopularnym „Gdzie jest Nemo” - absolutnym faworytem do Oscara. Napisałem „póki co”, bo na horyzoncie materializuje się druga część „Shreka”, która zmierzy się z rybcą latem...

Gangi Nowego Shreka

Filmowi towarzyszyć będzie – pardon po raz drugi: już towarzyszy – potężna kampania reklamowa. Jeden z jej elementów stanowi oczywiście gra. Najprawdopodobniej, co nie powinno zresztą dziwić, zostanie ona wydana na wszystkich dostępnych platformach. Gra Luxofluxu ma być klasyczną „korolową” platformówką. Do wyboru dostaniemy osiem postaci – znanych z obydwu filmów, jak i zupełnie nowe, które nie miały jeszcze szansy zadebiutować na dużym ekranie. Spośród magicznej ósemki „wcieliliśmy się” w czteroosobową drużynę. Każda postać będzie dysponowała

szeregiem indywidualnych, ściśle określonych cech i tylko jako całość – pełnowartościowy animowany gang – zdołamy rozwiązać przygotowane przez twórców łamigłówki.

Na krawędzi

Również w przypadku lokacji nic nie powinno nas zaskoczyć. Ogromna większość z nich to miejsca zaczerpnięte z obu filmów – głównie z sequela (zamek Fiony, las). Z jednej strony, to zrozumiała strategia – po co się wychylać i psuć to, co sprawdziło się na całym świecie?! Z drugiej jednak, Shrek 2: The Game może poważnie zredukować radość płynącą z obcowania z obrazem. Szczególnie, że – znając sprawność polskich piratów – gra trafi na rynek przed premierą filmu.

Oprawa audio-wizualna to dla Luxofluxu osobny priorytet.

Element, który w największym stopniu zdecydował o popularności gry. Kolorowe, jaskrawe tła robią swoje – czytają: zauroczą milusińskich i przykują do monitora na długie godziny. Z głośników z kolei popłyną, jakżeby inaczej, fragmenty oryginalnej ścieżki dźwiękowej z „dwójki”. Wszęchobecną kalka kinowego „Shreka” musi się przysłużyć grze i Luxoflux nawet nie tworzy pozorów, że Shrek 2: The Game aspiruje do miana autonomicznej, innowacyjnej produkcji. Bo w istocie nie aspiruje.

Zielona masa pt. Shrek wedrze się na monitory/telewizory wiosną, czyli tuż przed amerykańską premierą wypatrywanego sequela. Oby „Shrek 2” był wart medialnego szumu, jaki otacza go od momentu ujawnienia pierwszych informacji nt. „dwójki”. Inaczej po zielonym daniu pozostanie spory niesmak, nie wspominając o szerokiach uśmiechach pracowników Disneya...

Shrek 2: The Game

Producent: Luxoflux

OJCZYŻNA CIĘ WZYWA!

ACTIVISION

CALL OF DUTY



ZŁADUJ

Sound
BLASTER
AUDIGY 2 ZS

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER
- UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

**Kiedy próbujesz ocalić świat potrzebujesz odpowiedniego uzbrojenia
- potrzebujesz nowej Sound Blaster Audigy 2 ZS!**

Nagle powietrze rozdarł przeraźliwy huk. Usłyszałem nade mną świszczące odłamki unoszone podmuchem we wszystkich kierunkach. A wszystko to dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez 24-bitową technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 7.1. Sound Blaster Audigy 2 ZS i głośniki 7.1 Creative Inspire lub GigaWorks pozwalają Ci zatrzeć granicę pomiędzy grą a rzeczywistością.

CREATIVE LABS Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel: (022) 853 02 66, fax: (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Pomoc techniczna: tel.: 00 800 121 12 14; e-mail: support@europe.creative.com



CREATIVE

GATUNEK: **ONLINE SHOOTER**

Star Wars: Battlefront

■ **Allor**

Dawno, dawno temu, choć w naszej Galaktyce, gry Lucas Arts wyznaczały nowe kierunki, były natchnieniem i obiektem westchnień. Dni te bezpowrotnie minęły, ale pojawiła się rozświetlająca mroki isierka nadziei – KotOR. A ostatnio zapowiedziany Battlefront ma szansę pójść w jego ślady.



choć Star Wars: Battlefront jawi się przede wszystkim jako klon Battlefiel-da, będzie to Battlefield w świecie Gwiezdnych Wojen - i na dodatek z kilkoma całkiem niezłymi dodatkami.

Dwie trylogie w jednej...

...grze. W Battlefroncie dostępne będą dwa przedziały czasowe: z oryginalnej trylogii, kiedy to rebelianci walczyli z Imperium, oraz z trylogii drugiej, w której gracz będzie mógł wybierać pomiędzy armią robotów a klonów. Dostępne będą dzięki temu dwie oddzielne kampanie, z różnymi zestawami pojazdów, uzbrojeniem, klasami dostępnymi dla gracza i oczywiście lokacjami. W czasach Imperium o Naboo nikt walki nie toczył, a Hoth czy pewien zalesiony satelita Yavina 4, choć odegrały bardzo ważne role w pierwszej trylogii, w czasach Jar-Jara w ogóle się nie liczyły. Dobra, przepraszam za Jar-Jara, więcej go nie będzie - bo o trybach w rodzaju „zapółuj na uszatego” czy „barbecue z Ewoków” jeszcze nic nie wiadomo. Tryb single ma jednak być, więc kto wie. Tym bardziej że Ewoki mają się pojawić jako tło...

Ale wracając do lokacji - przynajmniej jedna z nich (a w sumie planowanych jest 15 lokacji na 10 planetach) będzie wspólna, bo Tatooine odegrało własną rolę w obydwu przedziałach czasowych. Na mapie dostępne będą wprawdzie pojazdy przynależące do danej epoki, ale to akurat oczywiste. Zresztą poza pojazdami mechanicznymi w Battlefroncie mają być także dostępne zwierzęta, więc dewbacki czy banthy mają wszelkie szanse, by wystąpić w obydwu tych przypadkach.

Gracze i klasy

W grze dostępne mają być 24 różne klasy, ale nie znaczy to w żadnym razie, że każda ze stron będzie ich miała po 6. Wiadomo na przykład, że Imperium będzie dysponowało większą liczbą klas niż Przymierze, ale za to żołnierze walcący po jasnej stronie mogą mieć większy wybór uzbrojenia. Wiąże się to z węższą specjalizacją występującą w siłach imperialnych, a choć oznacza to także mniejszy wybór broni, każda z nich będzie zadawała większe obrażenia niż rebelianckie odpowiedniki.



Tak przy okazji - dla gracza nie będzie dostępna ani jasna, ani ciemna strona Mocy. Battlefront ma być grą o zmaganiach zwykłych żołnierzy, a nie bohaterach pojawiających się na ekranie i wygrywających bitwy w pojedynkę. Przypnie chyba, że w starciu ze zwykłymi szturmowcami Jedi byłiby albo niepokonani, albo też trzeba by ich było bardzo mocno okroić. Ani jedno (bo wtedy wszyscy grali by Jedi), ani drugie (bo wtedy nie byłoby to już Gwiezdne Wojny) nie wchodziło w grę. To jednak nie znaczy, że takich postaci w ogóle nie będzie - będą, ale kontrolowane przez komputer. I to zarówno jako sprzymierzeńcy, jak i wrogowie, których pokonać będzie można, jedynie działając w grupie.

Pojazdy i umiejętności

Trudno o bardziej charakterystyczne pojazdy niż X-Wing, TIE Fighter czy AT-ST. I wszystkie będą w Battlefrontie dostępne, łącznie ze speeder-bike'ami czy czołgami znanymi z pierwszej części. Ba, mają być nawet AT-AT, wraz ze snow speederami i ich nieodłącznymi harpunami. Ale czemu się tu dziwić, skoro bitwa o Hoth była jedną z najważniejszych w trylogii? A tak przy okazji - pamiętacie wieżyczki artyleryjskie? Te też będą.

Co ciekawe, z obecnie dostępnych informacji wynika, że pojazdami będzie można kierować niezależnie od wybranej klasy postaci. Jaki zatem sens, by grać pilotem? Zwłaszcza rebelianckim, którego w pomarańczowym ubranku nie sposób nie zauważyć? Ano, wszystko się rozbija o dodatkowe umiejętności - wiadomo już na przykład, że tylko piloci będą mogli liczyć na automatyczne katapultowanie się z pojazdu w momencie jego zniszczenia.

Innymi ujawnionymi już umiejętnościami będzie dostępna dla rebelianckiego szpiega możliwość przebrania się za żołnierza imperium. Wykrzyć go będzie mógł jedynie



oficer, który dodatkowo dostanie możliwość zażądania wsparcia ogniem z orbity. Fajnie zapowiadają się także klony. Niektóre z nich - dzięki plecakom rakietowym - będą mogły zajmować pozycje w miejscach niedostępnych dla innych, a np. snajper, poza odpowiednią bronią, dostanie także zdalnie sterowanego latającego robota (przydatnego zresztą nie tylko do bezpiecznego badania terenu, bo będzie go można w dowolnym momencie zdetonować).

Tryby gry

Jak na razie wiadomo tyle, że poza standardowymi (co najprawdopodobniej należy rozumieć jako: „te z Battlefielda”) dostępny będzie Galactic Conquest. Co to takiego?

Ano, cała wojna: kilkanaście bitew na różnych planetach, z możliwością zapisania stanu gry i rozbudowanymi statystykami. Co interesujące, za zwycięstwa gracze będą otrzymywali dodatkowe umiejętności specjalne, przydatne w dalszych zmaganiach.

Jeśli chodzi o maksymalną liczbę graczy, zależy ona będzie od tego, czy będziemy grali w sieci lokalnej czy Internecie: w tym drugim przypadku maksimum to 32 graczy, zaś w LAN-ie 64. Co do singla - poza tym, że nie będzie on polegał jedynie na zastąpieniu innych graczy botami - nic o nim póki co nie wiadomo.

Czekać - ale do kiedy?

Premiera ustalona została na koniec roku. I dotyczy się to wszystkich jej wersji, bo Battlefront ma się ukazać nie tylko na PC, ale także na Xboksa i PS2. Co zresztą może się okazać jego piętą achillesową, bo podstawową platformą dla

twórców jest niestety PS2. I choć grafika w przypadku PC ma zostać poprawiona, co z tego wyjdzie, nie wiadomo... Niezbyt optymistycznie nastroja także wszechobecny na zdjęciach i filmiku tryb TPP, ale... do premiery trochę czasu zostało i po co się martwić na zapas. Tym bardziej że skoro limit graczy na konsolach ma być o połowę mniejsze, więc i szanse na lepsze modele oraz mapy wydają się całkiem spore.

W każdym razie czekać warto, a gdy tylko będzie wiadomo coś więcej - do tematu tego jeszcze wrócimy.



Star Wars: Battlefront

Producent: Pandemic Studios

gem

Na anulowaniu projektu Van Buren - Fallouta 3, stracili, zdawałoby się, wszyscy zainteresowani. Wydawca - Interplay, ponieważ rezygnacja z tytułu w dużej mierze już gotowego oznacza spory bilans ujemny. Twórcy - Black Isle Studios, gdyż znikła dla nich szansa ponownego zapisania się złotymi zgłoskami w kronikach gier komputerowych. I gracze - bo przy założeniu, że BIS sprostałoby zadaniu stworzenia role-playa godnego własnego tytułu, nie dane im będzie przetrzeć kolejnych ścieżek w najbardziej klimatycznym z wirtualnych światów...

Są jednak tacy, co na 'falloutgate' zyskali. To twórcy gier wzorujących się na nim i realizujący własne wizje 'post-apocalyptic role-playing game'. Ich projekty bowiem nieoczekiwanie znalazły się w samym centrum zainteresowania branżowych mediów i naturalnie - graczy. Jednym z takich przypadkowych wygranych jest niemieckie Silver Style Entertainment i jego **The Fall: Last Days of Gaia**. Przypadek The Fall jest tym ciekawszy, że postapokaliptyczna sceneria nie jest dla Silver Style nowością. Pamiętamy ich poprzedni projekt **Soldiers of Anarchy** - strategię czasu rzeczywistego osadzoną w świecie „po katastrofie” - która, gdyby dodać do niej funkcję aktywnej paury, byłaby po prostu błędna. Podobnie jest z The Fall. Ten tworzony już ponad dwa lata role-play ma być wszystkim, czego kiedykolwiek życzyli sobie entuzjaści wirtualnych światów bez przyszłości.

Czas apokalipsy

Apokalipsa nastąpiła w chwili, gdy postęp technologiczny i modyfikacje genetyczne plodów pozwoliły ludzkości ostatecznie zatrumfować nad większością plag. Jej bezpośrednią przyczyną był projekt kolonizacji Marsa i czekające na start maszyny zdolne dokonać kompletnej terraformacji Czerwonej Planety. Te jednak zamiast przenieść Ziemię na Marsa, przeniosły Marsa na Ziemię. To wskutek ataku terrorystycznego z 2 października 2062 i aktywacji „terraformerów” jeszcze na Ziemi. W atmosferę Błękitnej Planety wpompowane zostały ogromne ilości dwutlenku węgla. Światowa średnia temperatura wzrosła o ponad 10 stopni, wywołując huragany o niespotykanej dotąd sile i ogromne fale zalewowe z topiących się lodowców. Dzieła niemal kompletnej zagłady ludzkości dopełniły szalejące zarazy.

Anarchia i terror

Po dwóch dekadach od katastrofy Ziemia jest światem martwym. Nieliczni ocalałi wykrwawiają się w walkach nie tylko o ostatnie skrawki dawnej technologicznej chwały, lecz także o zdatne do spożycia pożywienie i nie-

THE FALL

LAST DAYS OF GAIA

GATUNEK: CRPG





skażoną wodę. Porządek społeczny leży w gruzach, spalonymi słońcem równinami rządzą gangi. Na południu jednak rodzi się organizacja nazywająca się Rządem Nowego Porządku, która przeciwstawia się anarchii i terrorowi. Nie próbuje ona wznosić zamków na piasku - wie, że bez silnej armii zdolnej zdławić opór gangów nie zdoła stworzyć podwalin Nowego Państwa. Zgłaszający się najemnicy mogą więc liczyć na wodę, żywność i broń. Jednym z nich jest alter ego gracza - bohater gry. Przed nim min. 40 godzin gry - czas niezbędny by poznać wątek główny.

Role-playing klasyczne

The Fall: Last Days of Gaia ma być role-playing klasycznym, tj. takim, w którym na pierwszy plan twórcy wysuwają niebanalną fabułę (historia, questy i dialogi zajmują ponad 3000 stron maszynopisu!). Unikać ma on też liniowości, a jego zakończenie zależeć ma bezpośrednio od dokonań gracza (w grze istnieje ponad 150 zadań!), on sam zaś, tak jak protagoniści serii Fallout, ma mieć kompletną wolność poruszania się po świecie gry.

Inną cechą, jakby żywcem wyjętą z Fallouta, jest złożoność postaci. Opisane one mają być przez 6 głównych cech - siłę, wytrzymałość, zwinność, zręczność, inteligencję, charyzmę - jednak w trakcie gry rozwijać się właściwie będą wyłącznie ich umiejętności, takie jak walka wręcz, umiejętności saperskie, snajperskie czy medyczne itp. Co ciekawe, dzięki konieczności odżywiania się wzrosnąć też zdolność 'survivalu', czyli poszukiwania wody, czy polowania i oprawiania zdobyczy.

Świat żywy

Zdolność survivalu to zresztą tylko jeden z przejawów dbałości twórców o szeroko pojmowaną wiarygodność świata gry. Ten „wyposażony” został w pełny cykl dobowy i dynamicznie zmieniającą się pogodę, a także odpowiednią dla niekorzystnych warunków florę oraz faunę, w tym także naturalnie mutanty. Nie wszyscy jego mieszkańcy będą jednak nastawieni do nas wrogo. Część z ponad 1000 NPC-ów (!) może się okazać przyjazna, a nawet zechcieć przyłączyć się do gracza, wchodząc tym samym w skład 6-osobowego zespołu. Warto przy tym zwrócić uwagę na funkcję „społecznego życia” i wiarygodne harmonogramy zajęć każdej z postaci niezależnych. To oznacza, że - tak jak niegdyś w Ultimach VI i VII - ludzie w The Fall, zamiast niestrudzenie wystawać na ulicach, noce spędzać będą w łóżkach.

Walka taktyczna

Świat w The Fall nie jest bezpiecznym miejscem i walka odgrywać ma w nim bardzo istotną rolę. W zależności od upodobań toczyć się ona będzie w czasie rzeczywistym bądź - niemal - turach. „Niemał”, gdyż cały system podobny jest trochę do tego z UFO: Decydującego Starcia. Bazuje on zatem na real-time'ie, z możli-

wością autopauzy po określonym zdarzeniu (cel w zasięgu, wystrzelenie całej amunicji itp.). Ma jednak również istnieć - tak jak w klasycznych turówkach - autopauza po każdej akcji. Inną ważną cechą walki w The Fall ma być to, że będzie ona zdecydowanie bardziej taktyczna niż we wspomnianym choćby UFO. Postacie będą w stanie chodzić, biegać, ale i kłękać czy pełzać. W walce dostępnych będzie ok. 60 rodzajów standardowego uzbrojenia - od noży po pancerzownice, oraz pojazdy, np. hummery.

Pełny trójwymiar

Wspomnieć należy także technologiczne aspekty The Fall. W pełni trójwymiarowy świat oglądać będziemy - w zależności od upodobań - w widoku trzecio- lub zza pleców bohatera. Zapewne wykorzystana zostanie ponownie technologia Soldiers of Anarchy, jednak uwzględniając fakt, że sprawdziła się już ona w zadaniu tworzenia świata postapokaliptycznego - decyzja ta może się jedynie podobać. Warto również przytoczyć obietnicę twórców, że w The Fall, tak jak wcześniej w Knights of the Old Republic, istnieje ma kompletny voice-over, a więc wszystkie wypowiedzi dane nam będzie nie tylko przeczytać, ale i usłyszeć!

Ślady w pyłe

Po zapoznaniu się z planami Silver Style Entertainment nie sposób nie odnieść wrażenia, że The Fall jest nieformalnym „zastępcą” Fallouta 3. Wrażenie to pogłębia dodatkowo fakt, że w Silver Style zatrudnienie znalazł zwolniony z Black Isle Studio Damien „Puuk” Foletto - ostatni lead designer Van Burena. Miejsmy nadzieję, że połączenie „postapokaliptycznych” doświadczeń wyjdzie The Fall na dobre i już wkrótce - bo wiosną - znów przyjdzie nam zostawić ślady w pyłe spalonych słońcem pustkowi.

The Fall: Last Days of Gaia

Producent: Silver Style Entertainment



„Podobno do domu przychodzi dwóch panów. Podają się za ankieterów, jeśli ich wpuszczymy, będziemy musieli wypełnić ankietę. Jedno z pytań brzmi »Czy ma pan/pani w domu komputer?«, jeśli odpowiemy TAK, panowie się demaskują – policjant i informatyk – i pokazują nam nakaz rewizji!”

To jedna z „miejskich legend” dotyczących kontroli oprogramowania w domach. Nie wiadomo, kto taką pogłoskę wymyślił i rozpowszechnił, ale chył przed nim (nią?) czoło. Takiego absurdu nie powstydziliby się sama ekipa Monty Pythonów.

■ Night Mare



Bez nalotu bez kłopotu

RAPORT SPECJALNY

To może się wydawać śmieszne, ale tego typu teksty przepływają przez Internet co jakiś czas, wzbudzając panikę w społeczeństwie, czasem nawet dość światłym. W tym artykule nie mam ambicji pisanego szczegółowej rozprawki prawniczej, posilkowania się połową kodeksu karnego i całym prawem autorskim - gdyż to i tak by pewnie czytelników nie zainteresowało. Postaram się jednak rozwiać część wątpliwości, które narosły wokół problemu.

Lewe prawo

Na początku muszę przyznać, że nie spodziewałem się, iż będę miał tak wielkie problemy ze znalezieniem precyzyjnych informacji do tego tekstu. Polskie prawo jest niezwykle rozbudowane i w kilku miejscach wydaje się sobie przeczyć. Prosty przykład, dwa cytaty:

1. - Czy używanie nielegalnych kopii prawnie chronionych programów komputerowych jest w Polsce przestępstwem?

Dr hab. Andrzej Adamski (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu): Nie. (...) Ustawodawca (...) zdecydował się na objęcie zakazem karnym: zwielokrotniania, kopiowania, rozpowszechniania i paserstwa
(za www.law.uni.torun.pl/KOMP-LEX/jabl_3.pdf).

2. Zgodnie z przepisami kodeksu karnego - nabywanie, posiadanie i pomoc w zbyciu bezprawnie skopiowanych programów komputerowych są traktowane jako paserstwo (Mateusz Rzemek, Rzeczpospolita).

Używanie jest legalne, ale już posiadanie (podpadające pod paserstwo) - nie. Jak używać czegoś, czego się nie ma? Wbrew pozorom nie jest to takie głupie, jak się na początku wydawało. Przepis ten został stworzony, by uchronić ludzi, którzy nieświadomie używają nielegalnego oprogramowania - na przykład w kafejce internetowej, której właściciel nie wykupił licencji na wszystkie stanowiska. Przepis ten jednak ma również dalej idące konsekwencje - skoro nie można karać za używanie nielegalnych programów, twórcy mają pełne prawa autorskie do animacji zrobionej w pirackim 3DStudio, może bez obaw rozpowszechniać muzykę stworzoną w nielegalnym Cubase itd. - problemy pojawiają się dopiero w momencie, gdy policja znajdzie te programy u niego na dysku lub innych nośnikach (nie mylić z czasopismami i roślinami).

Na początku

Skąd się w ogóle wzięła ta internetowa panika? Pewnie część z was słyszała o akcji zielonogórskiej, w której to policja weszła do 42 prywatnych mieszkań. Oprócz tego akcje takie zostały przeprowadzone w Katowicach, Rudzie Śląskiej i innych miastach. Jednak wbrew krążącej legendzie, mieszkania nie były dobierane na chybił - trafił. „Ofiary” wybierano spośród ludzi, którzy dokonywali zakupów w kafejce internetowej, której właściciel był podejrzany o rozpowszechnianie piratów na bardzo dużą skalę. Rzecznik lubuskiej policji Wiesław Ciepiela wypowiedział się w tej sprawie dla „Sygnałów dnia” 1 Programu Polskiego Radia: „Te wszystkie osoby do których docieraliśmy, ci zwykli ludzie to były osoby, które miały nam dostarczyć dowodów prze-

ciwko hurtownikom, przeciwko producentom na masową skalę. (...) Kara, jaka może ich spotkać, to utrata tego nielegalnego oprogramowania. (...) Nie interesują nas pojedyncze osoby, bo one często nawet nie wiedzą, że program jest nielegalny”.

Kiedy przyjdą zabrać komputer...

Jakie kary grożą za posiadanie nielegalnego oprogramowania? Niebagatelne, wbrew pozorom. Przykładowo - jeśli nie zdajesz sobie sprawy z tego, że zdobyłeś oprogramowanie drogą nielegalną (a sąd ci uwierzy...), możesz zostać skazany na dwa lata więzienia. W praktyce - to maksymalny wymiar kary wymierzany niezmiernie rzadko - prędzej sąd wyznaczy jakąś grzywnę. Najczęściej kończy się to jednak umorzeniem postępowania ze względu na znikomą szkodliwość społeczną.

Nie trzeba się też specjalnie obawiać innej miejskiej legendy - konfiskaty komputera. Ta

Kiedy nie musisz się bać, że policja zapuka ci do drzwi

(wystarczy spełnić chociaż jeden z punktów)

1. Kiedy nie masz komputera.
2. Kiedy nie masz ŻADNYCH nielegalnych programów. (Hy, hy...)
3. Kiedy nie ściągasz niczego nielegalnego przez Internet i żadna obca osoba/instytucja nie ma dowodów, że masz nielegalne oprogramowanie (na przykład twój pirat nie wie, gdzie mieszkasz). ;)

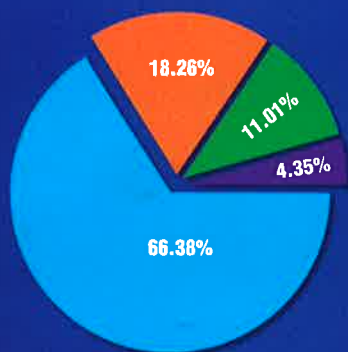
jest możliwa, ale tylko w przypadku, gdy komputer służył do masowego powielania nielegalnych kopii programów. Jeśli komputer nie nosi takich znamion, policja po prostu rekrutuje wszystkie nośniki, na których jest nielegalne oprogramowanie. Co zaś się dzieje w przypadku, gdy w komputerze jest nagrywarka, która potencjalnie mogłaby służyć do powielania piratów? Polskie prawo nie jest aż tak szczegółowe (i całe szczęście, bo i bez tego się sypie oraz kruszy. Cytując Tacyta „im bardziej chore państwo, tym więcej w nim praw”), tu bardzo wiele zależy od interpretacji sędziego.

Teoria spiskowa

Policja zapewnia, że nie prowadzi teraz zmasowanej walki z piractwem - nikt tak naprawdę nie wie, skąd się wzięła cała ta panika. Jak zwykle jednak nie brakuje teorii spiskowych, jakoby za sprawą rozdmuchiwania afery stali producenci i sprzedawcy legalnego oprogramowania - bo to oni właśnie najwięcej zyskali na tej plotce. Sklepy w całej Polsce zarejestrowały wyraźny wzrost sprzedaży legalnego Windows i pakietów Office - przy czym co bardziej światli użytkownicy komputerów wybierali raczej bezpłatny Open Office (pozwała na zrobienie dokładnie tego samego, co horrendalnie drogi

Czy boicie się nalotu?

Zapytaliśmy czytelników naszej strony WWW, czy boją się kontroli policji, poniżej przedstawiamy wyniki.



- Mam trochę "piratów", ale się nie boję
- Boję się, ale nie zamierzam niczego kasować
- Wcale, mam samo oryginalne oprogramowanie
- Boję się i już skasowałem/zamierzam skasować nielegalne oprogramowanie

www.cdaction.com.pl

produkt Microsoftu i jest z nim prawie w 100% kompatybilny), a wielu całe zamieszanie zachęciło do spróbowania sił w Linuksie. Czyli w gruncie rzeczy - środowisko komputerowe na aferze tylko zyskało.

PS Podziękowania za nieocenioną pomoc w pisaniu tego artykułu kieruję do Radomira Szarańca - masz u mnie duże piwo, jak się pojawisz we Wrocławiu. :-)

Ankieterów nie wpuszczają

Posiłkując się przykładem z leadu, opiszę podstawy - kto i jak może się wam dostać do domów i na jakiej podstawie. Przede wszystkim - kto normalny wpuszcza ankieterów do domu? (I tak ich ankietę skończy się przecież propozycją kupienia supernowoczesnego nosidełka dla świnki morskiej.) Policja jednak (a zwłaszcza z nakazem) czegoś takiego by nigdy nie zrobiła. Po kolei więc - co można zrobić, kiedy policjant puka do drzwi i chce dokonać rewizji:

1. Poprosić o okazanie legitymacji. Można ewentualnie zadzwonić na komendę i potwierdzić jego personalia. Nie przejmujcie się tym, że będziecie nieuprzejmi, nie wpuszczając policji do mieszkania - macie do tego pełne prawo. W dodatku - ze względów bezpieczeństwa - jest to bardzo wskazane i sam policjant powinien to docenić.

2. Poprosić o okazanie nakazu rewizji, który musi być podpisany przez prokuratora lub sąd. Policjant nie ma prawa wtargnąć do mieszkania bez takiego nakazu - o ile tylko nie zachodzi podejrzenie popełnienia przestępstwa i groźby utraty dowodów. Podejrzenie popełnienia przestępstwa jest co prawda terminem dość płynnym, jednak możecie być pewni, że sam fakt posiadania komputera

nie jest wystarczającą przesłanką do rewizji.

3. Jeśli policjant nie będzie miał nakazu, a mimo to będzie chciał wejść - należy go po prostu nie wpuścić. Jeśli wtargnie siłą, będzie musiał zdobyć potwierdzenie prokuratorskie, że rzeczywiste jego wtargnięcie było uzasadnione (czyli m.in. musi już wcześniej być prowadzone postępowanie. Nie można rozpocząć postępowania w sprawie podejrzenia o posiadanie pirackich kopii po zebraniu na to dowodów. A właściwie - gwoździ prawniczego puryzmu - jest to możliwe, ale tylko w szczególnych przypadkach i na pewno nie w takiej sprawie). Jeśli mu się to nie uda (co w opisanym przypadku jest bardzo możliwe), nawet gdyby znalazł nielegalne oprogramowanie, nie ma to znaczenia - takie dowody nie mogą być uwzględnione przez sąd, bo przeszkadniałoby to w sprawie. Nie mówiąc już o tym, że policjanci po takim numerze poleciliby zapewne do „dyscyplinarki”.

Pamiętajcie jednak. Jeśli macie coś na sumieniu i boicie się policyjnego nalotu, rozważcie czym prędzej wcielenie w praktykę skrótu Ch.W.D.P. (Czyli oczywiście: Chowajcie Wazę Do Piwnicy, a co myśleliście!)



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Od teraz graj z MSI!



Technologia Dynamicznego Overclockingu

- Wybór poziomu podkręcenia
- Możliwość przechodzenia między 6 etapami - od 2% do 10%
- Automatyczne Inteligentne Podkręcanie
- Najlepsza i najłatwiejsza optymalizacja GPU oraz szybkości pracy pamięci, umożliwia uzyskanie maksymalnej wydajności.
- Automatyczny Overclocking pozwala uwolnić się od problemów z przegrzaniem karty
- Zoptymalizowane dla wszystkich kart VGA MSI



Dynamiczne Podkręcania serii MSI FX5950



Seria FX5900XT



- Chipset nVIDIA FX5900XT • 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I • Chłodzenie T.O.P. TECH
- Pełne wersje gier oraz użytki w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty

Seria FX5700



- Chipset nVIDIA FX5700 • 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I / VIDEO-IN
- Chłodzenie Twin Flow
- Pełne wersje gier oraz użytki w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty

MSI ponownie nagrodzone tytułem Światowy Producent Nr 1 kart VGA - źródło: Goldman Sachs Global Equity Research - 6 Marzec, 2003.

Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nas: www.msi-polska.pl



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

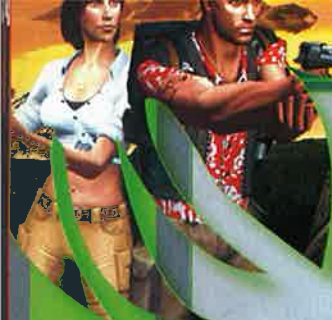
Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (71) 35 68 000



ACTION WARSZAWA
Tel: (022) 332 16 00



Ale głupi ci Germanie. Robią grę o gorących plażach i tropikach wysp Pacyfiku - i zamiast umieścić tam setki pięknych kobiet w bikini, wygrzewających się na słońcu i czekających tylko na gracza, każą po tych plenerach biegać grupie uzbrojonych po zęby facetów. Dziwny kraj.*

(*) nie chcąc wzbudzać skandalu dyplomatycznego zaznaczyć, że jest to cytata z „Asteriksa”, oczywiście.



■ **Eugeniusz Siekiera & Qn'ik**

TEMAT NUMERU

MARZEC 2004



FAR CRY™

GDYBY SPYTALI WAS O NAJWIĘKSZE HITY FPS, MAJĄCE POJAWIĆ SIĘ W 2004 ROKU, Z PEWNOŚCIĄ WIĘKSZOŚĆ WSKAZAŁABY NA DOOM 3 I H-L 2. BYĆ MOŻE CO PONIEKTÓRZY WSPOMNIELIBY RÓWNIEŻ S.T.A.L.K.E.R. DO TEGO DOBOROWEGO TOWARZYSTWA NALEŻAŁOBY DORZUCIĆ JESZCZE CO NAJMNIEJ JEDEN TYTUŁ: FAR CRY.

Geneza tego projektu, tworzonego przez niemiecką firmę Crytek Studios, jest dość zagmatwana, bowiem na samym początku nie było mowy o żadnej grze. Powstał jedynie zaawansowany silnik graficzny - CryEngine - i stworzone na jego bazie X-Isle - tech demo, którego głównym zadaniem było pokazanie mocy drzemących w GeForce'ie 3. (Nvidia, po raz pierwszy pokazując możliwości tych kart, skorzystała z bardzo wczesnej wersji Cry-Engine. Animacja pokazywała dżunglę z wielkimi dinozaurami, która jeszcze dziś przyprawiałaby oglądających o przyspieszone bicie serca. Od tamtego czasu prace nad engine'em zdecydowanie posunęły się do przodu...)

Panowie z Crytek doszli do wniosku, że silnik przez nich stworzony jest na tyle dobry, że

jednak, gdy już 2004 rok solidnie się zakorzenił, pojawiła się nadzieja, że gra wyjdzie już naprawdę w niedalekiej przyszłości. Już teraz można stwierdzić, że mamy przed sobą przyczajony hit - mimo braku kampanii reklamowej na miarę DOOMA III czy Half-Life'a 2, to właśnie Far Cry dość niespodziewanie okazał się może zwycięzcą boju o tytuł najlepszego FPS-a roku.

Tropikalny raj

Wyobraźcie sobie wyspę. Nieskalane plaże, słońce rażące oczy, białe obłoki rozrzedzone na niebie, woda krystalicznie czysta. A dalej, za piaszczystym brzegiem, gęsty tropikalny las. Bajka, co? Jak już zapewne domyślacie się, patrząc na obrazki, akcja Far Cry będzie rozgrywać się w takiej właśnie urokliwej scenerii.



Mimo braku kampanii reklamowej na miarę DOOMA III czy Half-Life'a 2, właśnie Far Cry okazać się może zwycięzcą boju o tytuł najlepszego FPS-a.

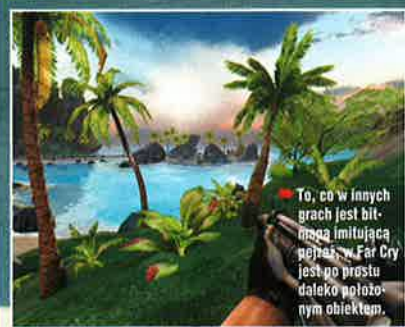
warto popracować nad nim jeszcze trochę i pomieścić się, tworząc kompletną grę komputerową (w podobnych okolicznościach przyrody narodził się Serious Sam chorwackiej grupy Croteam). Tak w ogólnym zarysie powstała idea Far Cry.

Gra zrobiła niemałą furorę na E3... w 2001 roku. Wtedy oczywiście była zapowiadana na najbliższą Gwiazdkę albo gdzieś na początek A.D. 2002. Później autorzy zrezygnowali z podawania daty premiery - miała ona status TBA (To Be Announced, co bardzo często w tej branży oznacza 'When it's done', czyli w tłumaczeniu na nasze „jak będzie”, a często znaczy to „jutro w grudniu, po południu”). Teraz

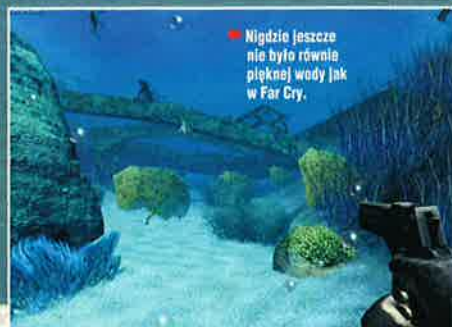
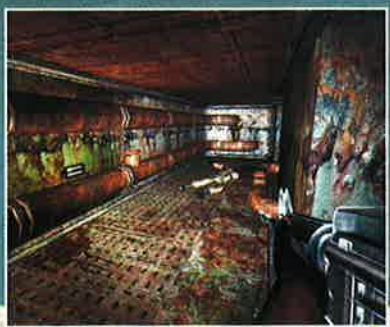
Rzecz ma miejsce w niedalekiej przyszłości 2020 roku. Wcielmy się w postać Jacka Carvera - kapitana łodzi w krainie zwanej Micronesia. Nasza historia rozpoczyna się w chwili, gdy piękna dziennikarka - Valerie Cortez, wynajmuje Jacka, by ten zawiózł ją na wyspę Cabatu. Nie przeczuwając kłopotów, Jack spełnia jej prośbę (za sówitą zapłatą rzecz jasna). Jak się później okazuje, na wyspie znajduje się tajny ośrodek badawczy, którym zarządza diaboliczny dr Krieger i zastępy jajogłowych naukowców, pracujących nad modyfikacjami genetycznymi ludzkiego DNA. Naturalnie badania te są tajne i rzeczą niedopuszczalną jest, by cokolwiek przeciekło do prasy. Cała wyspa zaś jest pod ścisłą obserwacją zastępów najemników,

którzy już postarają się o to, by nikt niepowołany nie odpytnął stąd w jednym kawałku.

Jack przekonuje się o tym bardzo szybko - po przybyciu na miejsce dziennikarka nagle gdzieś znika, a miejscowi żołnierze niszczą jego łódź. Ma zatem za plecami morze, a przed sobą ogromne połacie tropikalnego wilgotnego lasu, podziemne kompleksy badawcze i masę uzbrojonych po zęby najemników. W tym momencie przejmujemy kontrolę nad dalszymi poczynaniami Jacka. Nasze cele są klarowne - przede wszystkim należy przeżyć oraz „ewentualnie” uratować panią, która nas wpakowała w tę aferę. Naturalnie wraz z upływem czasu założenia te ulegną pewnym komplikacjom...



To, co w innych grach jest bitwą imitującą piękno, w Far Cry jest po prostu daleko położonym obiektem.



Nigdzie jeszcze nie było równie pięknej wody jak w Far Cry.

Technologia nowej ery

W chwili obecnej CryEngine jest jednym z najwydajniejszych (o ile nie najwydajniejszym) silników graficznych i śmiało może konkurować z najlepszymi. Nie wierzyć? Oto, czym mogą pochwalić się panowie z Crytek. Przede wszystkim poly bumping. Bajer, którym tak szczyci się Carmack, będzie również zaimplementowany w Far Cry. W wielkim skrócie - jest to technika, która w efekcie końcowym pozwoli na to, by postacie składające się z 1,5 tysiąca wielokątów wyglądały tak szczegółowo jak te stworzone z 250 tysięcy. Wpłyne to na obciążenie procesora, a to z kolei pozwoli na wyświetlenie wielu postaci jednocześnie i każda z nich będzie cechowała się niewiarygodną złożonością. Przy okazji warto zaznaczyć, że animowane one będą przy użyciu technologii motion capture, co już chyba stało się regułą w każdym ważniejszym FPS-ie.

Peany na cześć grafiki można by było właściwie zastąpić trzema słowami: **spójrzcie na obrazki**. Użyłem jednak trybu przypuszczającego nieprzy-

Poly bumping. Bajer, którym tak szczyci się Carmack, będzie również zaimplementowany w Far Cry.



padkowo - na tych widocznych obok nie możecie zobaczyć, że te wszystkie pojedyncze listki nie są po prostu bitmapą. W grze one się delikatnie poruszają pod wpływem wiatru! Podczas biegania po planszy można tego nie zauważyć, ale takie detale pozostawiają niezatarte wrażenie, że ta dżungla jest prawdziwa. Ona naprawdę żyje.

Z powyższym związana jest kolejna nowalijka rodem z Doom - **dynamiczne światła i cienie**. Ci, którzy widzieli filmiki pokazane na E3, wiedzą, jak fantastycznie sprawdza się ta technika w praniu. Do tego w grze **zmieniać się również będą pory doby**. Następna rzecz - dość już dziś popularna - realistyczna fizyka. System „szmacianych lalek”, czyli znany od czasu UT 2003 rag-doll, pozwoli na to, by zastrzelony przeciwnik nie zachowywał się jak kłoda drewna i turlał się np. ze skarpy czy schodów. Mało tego - inaczej zachowa się ciało, wpadając do wody, a inaczej to, które spadnie na ubitą ziemię. Crytek zapewnia, że rag-doll na potrzeby Far Cry został odpowiednio podrasowany i obecnie **nie ma sobie równych**.

Kolejną nowością w Far Cry będzie możliwość **swobodnego deformowania otoczenia**. Coś podobnego już co prawda widzieliśmy na silniku GeoMod, zastosowanym w Red Faction (oraz m.in. w MechWarriorze 3 i Wormsach, ale to zupełnie inne gatunki). Tam pełnej swobody mimo wszystko nie było, gdyż konstrukcja planszy opierała się na niezniszczalnych filarach - a i akcja w owej grze działa się głównie w zamkniętych pomieszczeniach. Na tym polu - według zapewnień twórców, Far Cry ma zmiażdżyć konkurencję. Przykładowo **wybuchające granaty, miny i pociski będą tworzyły leje** - autorzy twierdzą w dodatku, że ograniczeń co do ich wielkości i głębokości nie będzie.

Poza tym wszyscy, którzy oglądali wersję demonstracyjną pokazującą możliwości gry, są zgodni - **nigdzie jeszcze nie było równie pięknej wody jak w Far Cry**. Wygląda niezwykle realistycznie. Co więcej, nie jest to ciecz a la Tomb Raider - zawsze doskonale przejrzysta, jakby dopiero co wylana z basenu. Tu woda w większości pochodzić będzie przede wszystkim z oceanu, z wszystkimi tego następstwami: pianą i falami, pięknie rozplywającymi się po plaży. A propos wody - autorzy pokusili się o wprowadzenie pewnych elementów urealnijających rozgrywkę. **Nie da się więc pod wodą strzelać z broni** - ale już nie ma się co obawiać, że zamoczenie spowoduje jakiegokolwiek jej uszkodzenie - po wyjściu z wody wciąż będzie można bezproblemowo strzelać.

Pisząc o sprawach technicznych nie należy również zapomnieć o w pełni **przestrzennym dźwięku**. Korzysta on z technologii EAX 2.0. Niestety w Polsce dźwiękowi przypisuje się stosunkowo niewielkie znaczenie - głównie dlatego, że tak naprawdę mało który gracz zainwestował pieniądze w porządny zestaw głośników (najlepiej 5.1). A to wielka szkoda - może po premierze Far Cry się to zmieni? Zdaje się, że będzie warto, o ile ktoś będzie chciał poczuć się jak w prawdziwym tropikalnym lesie.

Koniec z ciasnotą

Nowatorstwo Far Cry przejawia się w jeszcze jednym ciekawym, a w tym przypadku nader istotnym elemencie. Gracz będzie mógł poruszać się po około czterech **kilometrach kwadratowych**, tak z zamkniętymi pomieszczeniami, jak i wielkimi przestrzeniami na wyspie. **To, co w innych grach jest bitmapą imitującą pejzaż, w Far Cry jest po prostu daleko położonym obiektem**, do którego można zresztą dojść „jednym ciągiem” - w grze **nie będzie żadnych doładowań w trakcie etapów**. To, że plansze będą tak wielkie, nie oznacza oczywiście, że gracz nie będzie widział jej drugiego końca, stojąc w czterokilometrowym oddaleniu - na to nie pozwala nawet w rzeczywistości matka natura. Choć pole widzenia i tak będzie największe, jakie do tej pory występowało w grach - **od kilometrów do dwóch**. Notabene przy takiej widoczności pojedynki snajperskie nabierają dodatkowego smaku...



Myszące boty

SI w grach komputerowych to temat rzeka, a za razem jeden z najsłabiej dopracowanych elementów w FPS-ach. Grafika staje się coraz lepsza, podczas gdy boty wciąż bywają tak samo głupie jak kiedyś. Far Cry ma to zmienić. Przeciwnicy będą się uczyć naszego sposobu gry, by wykorzystywać przeciwko nam nasze przyzwyczajenia, preferencje w doborze broni etc. Jeśli pomysł wypali, przejście gry na jedno kopyto stanie się niemożliwe. Nie zapominać, że nasi wrogowie to wyszkoleni ludzie (i nie tylko... ale to na razie tajemnica). Będą próbować nas otoczyć lub zagonić w ślepy zaułek, będą łączyć się w grupy, reagować na martwego kumpla, a także wzywać wsparcie (tak z ładu, jak i z wody i powietrza) przez radio, gdy znajdzie taka potrzeba.

Koniec ze skryptami, moi drodzy. Przejście przez ten sam fragment mapy za każdym razem ma wyglądać inaczej, w zależności od naszego zachowania, broni, którą aktualnie posiadamy (ewentualnie pojazdu, którym kierujemy), pozycji wroga, pogody, widoczności itd. Wreszcie koniec z linio-wością! Na ten przykład naszym zadaniem będzie dostanie się z punktu A do punktu B - a jak to zrobimy, jaką drogę obierzemy - czy łodzią, czy dżipem, czy na piechotę przez gęszcze, czy też może przez podziemne tunele i korytarze - to już tylko i wyłącznie od nas zależy. (Przed Far Cry podobną swobodę oferowało chyba tylko Op. Flashpoint, które jednak nie było shooterem, a raczej symulacją żołnierza na polu walki.)

Nie należy też zapominać, że gęsta puszcza na wyspie nie służy tylko dekoracji i można ją skutecznie wykorzystać w walce. Dzięki temu Far Cry

będzie czasem zwykłą strzelaniną, by niespodziewanie przeistoczyć się w skradankę.

Warunki pogodowe

W Far Cry będziemy walczyli w deszczu, we mgle, ostrym rażącym słońcu i w bladej poświacie księżyca. Będziemy świadkami olśniewających wschodów słońca, kaskad ciepłego deszczu zalewających listowie, mgiełki unoszącej się nad ziemią tuż o świcie i innych cudnych widoków. Wszystkie zmiany pogodowe będą dziełem przypadku, tzn. fakt, że w danym momencie rozpęta się burza tropikalna, nie świadczy o tym, że po ponownym wgraniu ostatniego save'a będzie tak samo. Far Cry oferuje zupełną przypadkowość. To mi się podoba.

Broń i pojazdy

Akcja Far Cry osadzona jest w niedalekiej przeszłości, więc będzie można w grze czuć się nieco bardziej swojsko, niż ma to miejsce w większości produkcji S.F. Co prawda, przeciwnicy będą głównie, poza marines, genetycznie zmodyfikowanymi mutantami (no i się wygadałem...), ale już arsenał będzie znajomy. Krótko i rzeczowo. Na nasz podstawowy ekwipunek złożą się: maczeta (niezastąpiona przy przedzieraniu się przez zarośla) i klucz francuski (bliźniaczo podobny do tego z H-L: OF). Z bardziej śmiertelnych dostaniemy do użytku m.in. strzelbę (JACK HAMMER SHOTGUN), rozmaite karabiny maszynowe (Pgo SMG, MP5, M4, M249 SAW MG), niewiarygodnie precyzyjną snajperkę, wyrzutnię raket, granaty (zwykłe, błyskomy i dymne), ładunki wybuchowe, a także minigun (VULCAN).

Oczywiście część z tych giwer będzie posiadała alternatywne tryby strzału.

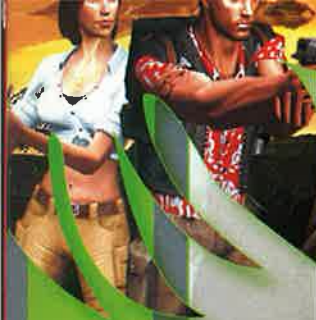
Jeśli o dodatkowe oprzyrządowanie chodzi, Far Cry będzie klasyczne. Posługiwać się będziemy między innymi latarką, radiem (przyda się, by podsłuchiwać rozmowy naszych przeciwników), lornetką czy noktowizorem. Standard. Z pojazdów (a jakże) dostaniemy do dyspozycji cuda, takie jak ciężki samochód terenowy Humvee, nieco lżejszy Buggy, dwa rodzaje łodzi (Zodiak i Gun Boat) oraz - uwaga - lotnię! (Wyobrażacie sobie te widoki?) Kierując pojazdami nie będziemy bezbronni - w razie zagrożenia nic nie stanie na przeszkodzie, by jednocześnie prowadzić zarówno ostrzał, jak i samochód. Oczywiście nie jest to rozwiązanie najwygodniejsze (nie sposób precyzyjnie prowadzić samochodu/łodzi, jednocześnie ostrzeliwując swój ogon), ale pewnie opcja ta nabierze rumieńców w trybie dla wielu graczy.

Zbuduj własny atol i za- poluj na sąsiada

Far Cry, mimo że znakomite w trybie single player, przede wszystkim przeznaczone jest do pojedynków wielu graczy. Zważywszy na miejsce, w którym dzieje się akcja, gracze będą mogli z łatwością chować się po zaroślach i czekać się w pułapkach. Złapanie przeciwnika będzie o tyle łatwiejsze, że w grze znajdują się różne

Far Cry będzie czasem zwykłą strzelaniną, by przeistaczać się w skradankę.





Wybuchające pociski, granaty i miny będą tworzyły leje - ograniczeń co do ich wielkości i głębokości nie będzie.



przydatne gadżety, które mogłyby zainteresować wroga, między innymi... zdalnie sterowana broń. Już sobie wyobrażam taką akcję: idę sobie przez dżunglę, aż tu nagle widzę, że z zarośli ktoś do mnie strzela. Podbiegam, odpowiadam ogniem i... ginę od ciosu nożem w plecy, w ostatniej chwili zauważając, że strzelała do mnie sama broń. Jak dla mnie - rewelacyjny pomysł, dający wielkie możliwości taktycznego rozgrywania pojedynków. Far Cry będzie oferować kilka trybów multiplayerowych - poza klasycznymi Deathmatchem i CTF, twórcy zapowiadają jeszcze jakieś niespodzianki. Oczywiście w trybach multi również do naszej dyspozycji zostaną oddane pojazdy z singla.

Na deser autorzy dołączają do gry bardzo rozbudowany edytor, dzięki któremu każdy gracz będzie mógł bez problemów wykreować własny teren, zaleścić go, dobrać tekstury, położenie i ustawić światła. Tworzyć będzie można nie tylko puste mapy, przeznaczone do gry w multiplayerze, ale również nowe misje przez odpowiednie umieszczanie pojazdów i wrogów. Crytek Studios nic za to nie wspomina o tworzeniu modów, a wielka szkoda. Wydaje mi się jednak, że jeśli gra okaże się tego warta, gracze sami szybko znajdą sposoby, by zamienić krajobraz rajskiej wyspy np. na miasteczko Dzikiego Zachodu albo bazę w kosmosie.

Don't Cry - enjoy!

Far Cry zapowiada się po prostu rewelacyjnie. Póki co nie sposób się nim nie zachwycać - wersja demonstracyjna działa nawet na sprzęcie, który mógł być określony mianem „nowy” rok temu - i to działa płynnie. (Duże problemy są tylko na kartach ATI, ale to pewnie się do premiery zmieni.) Co prawda, w najniższych możliwych detalach graficznych, ale nawet wtedy prezentuje się lepiej niż jakakolwiek inna gra FPS. Zaś odpalona na najnowszych kartach graficznych... Lepiej nie mówić, a tylko bić pokłony w nabożnym milczeniu.

Jest tylko jeden problem. Oby się nie okazało, że gra jest piękna, wielka, oszałamiająca, innowacyjna... I jednocześnie banalna oraz nudna. Takie przypadki się już zdarzały - zwłaszcza w grach, które miały być początkowo tylko demonstracją możliwości engine'u. Mam nadzieję, że Far Cry udowodni, że jest nie tylko przepiękna, ale i niesamowicie grywalna. Jeśli tak będzie - produkcja Crytek Studios może stać się faworytem w walce o serca graczy między grami id Software i Valve.

A co, jeśli tak się nie stanie? Nic straconego, drodzy gracze - ten engine już jest boski i na pewno zostanie sprzedany wielu utalentowanym producentom. Tak czy inaczej czeka nas przednia zabawa.



Far Cry w najniższych możliwych detalach graficznych prezentuje się lepiej niż jakakolwiek inna gra FPS.



» Pełna wersja Colina 04 to:

- » Ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto.
- » Pełna możliwość dokonywania zmian oraz reparacji samochodów.
- » Poprawiony model fizyczny zawieszania samochodów.
- » 3 poziomy uszkodzeń do wyboru: normalny, zaawansowany i ekspert.
- » 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) i Mistrzostwa w trybie eksperta.
- » 34 rozdzaje nawierzchni, 19 typów opon do wyboru.
- » Możliwość testowania części samochodów przed rajdem.
- » 8 lokacji (Wielka Brytania, Szwecja, USA, Finlandia, Australia, Hiszpania, Grecja, Japonia), każda po 6 etapów, dodatkowo 4 etapy Super-specjalne.
- » Rozbudowany tryb dla wielu graczy: poprzez sieć lokalną, Internet, na jednym komputerze, z dzielonym ekranem.
- » Nowe widoki z kamer (m.in. pokazująca moment zderzenia z różnych ujęć).
- » Możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów.

■ Allor

Typowa beta to nic fajnego: bugów sporo, opcji mało, zero instrukcji i za dużo restartów. Jednak beta najnowszego Colina to co innego! W każdym razie jeśli chodzi o bugi i restarty, dzięki czemu już teraz można powiedzieć jedno – 04.04.04 będzie dniem cholernie ważnym!

Wtedy to bowiem na półki sklepowe trafi pełna polska wersja Colina 04. I choć czasu jeszcze trochę zostało, to dzięki becie wiadomo jedno – czekać jak najbardziej warto! Nawet jeżeli ktoś z was ma konsolę (PS2 lub Xboxa), bo wersja PC-towa będzie tą najlepszą. Powody są dwa: grafika i tryby multi. Niestety to ostatnie w becie nie jest dostępne, więc póki co pozostaje tylko wierzyć, że będą one równie dopracowane, co reszta gry.

> Grafika

Na początku nic tak dużych zmian nie zapowiada, ale wystarczy dotrzeć do ekranu wyboru wozu (w becie dostępne są tylko cztery), by zaliczyć pokazowy wytrzeszcz oczu. Wyglądają one po prostu perfekcyjnie! Ostre jak żyłeta, z mnóstwem szczegółów – aż chce się je dotknąć, tak trudno uwierzyć, że to jedynie trójwymiarowe modele!

Podrasowano także trasy (lepsze tekstury, więcej obiektów, dalej położony horyzont itd.) i nie ma najmniejszych wątpliwości, iż w chwili obecnej jest to **najbardziej realistycznie wyglądający rajdowy symulator**. Niezależnie od tego, czy ograniczamy się jedynie do PC-tów, czy też poszerzamy szukanie o dowolne konsole.

> Szybkość

W becie podczas wyścigu dostępne są trzy kamery: z wnętrza (z wirtualnym kokpitem),

ze zderzaka i TPP. I o ile ta ostatnia pozwala przyjemnie grać nawet za pomocą klawiatury, do zderzaka przydałby się już dobry pad lub joy, zaś do wnętrza bez kierowcy póki co nie ma w zasadzie co wsiadać. Wrażenie prędkości (zwłaszcza w klasie 4WD) jest obłędne!

Ulepszenia w grafice nie zmieniły zbytnio wymagań sprzętowych. Gra chodziła jak złoto w rozdzielczości 1024 x 768 i z maksymalnymi detalami zarówno w redakcji (AMD XP 2000+ i nvidia 4200), jak i w domu (AMD XP 1600+ i Radeon 9600Pro).

> Dzwony

Dużo lepiej w 04 wyglądają także wszelkiego rodzaju kraksy, zwłaszcza po urealnieniu



modelu uszkodzeń (czyli zmianie ustawień z normal na heavy). W pełnej wersji mają być dodatkowo dostępne specjalne powtór-

04

colin mcrae rally

GATUNEK: SYMULACJA

① Colin McRae Rally 04

■ Producent: Codemasters



ki z kraksami i jeszcze wyższy poziom uszkodzeń, póki co jednak nie dało się tego sprawdzić. I tak nie zmienia to faktu, że wóz po dachowaniu wygląda... jak po dachowaniu – i dzięki znacznie lepszym modelom wozów naprawdę jest na co popatrzeć!

> I reszta

Tyle dało się sprawdzić w becie, na resztę wrażeń trzeba będzie niestety poczekać do pełnej wersji. Ale **nawet w obecnej formie Colin 04 prezentuje się świetnie** i jeśli tylko pozostałe odcinki specjalne (w becie dostępne są po jednym odcinku z każdego z ośmiu krajów), wozy i tryby multi (ponoć ma być także coś kooperatywnego – niestety póki co nie ma pewnych informacji, na czym miałyby to polegać) będą równie dopracowane (na konsolach są...), będziemy mieli kolejnego świetnego Colina.

I to bez wkurzających ograniczeń mistrzostw (w 3 dostępne tylko na Fordzie Focus), z **większą liczbą wozów** (dochodzą między innymi rajdówki z klasy B!) i lepszymi kamerami w powtórkach.

GATUNEK: FPS

BATTLEFIELD

Vietnam

■ Eld

Battlefield 1942, i jego kolejne mutacje, zyskały spore grono fanów. Jeśli pominąć wysoką grywalność, stało się to dzięki silnikowi umożliwiającemu korzystanie do woli z broni pancernej i latadeł. Gra urzekła również nas – i przez kilka tygodni nosiła dumne miano „ulubionej sieciówki terminoredaktorów”.

Z tym większą przyjemnością, razem z Gemem, złapaliśmy za krążki z Battlefield Vietnam. Beta jak to beta – wiele tu rzeczy jeszcze nieukończonych i sklejonych pospiesznie. Grać się jednak jak najbardziej da, a przy okazji można wyciągnąć pewne wnioski.

Idea bez zmian...

Sam pomysł gry został niezmienny. Dalej mamy do czynienia z grą sieciową nastawioną na wielkie zmagania w Internecie, choć – tak jak w przypadku Battlefield 1942 – tak i tu jest tryb single player. Znowu możemy pograć z botami – map, na jakich rozegramy nasze sieciowe bitwy, jest tak „na oko” ze dwadzieścia. Miejsce akcji ulokowano w Wietnamie oraz Kambodży – w miejscach historycznych potyczek pomiędzy USA i komunistyczną armią Wietnamczyków.

...ale zmiany są

Pierwsze, co się rzuca w oczy po rozpoczęciu gry, to rozmiar map. Jeżeli wydawało się wam, że te w BF 1942 były duże – macie rację. Wydawało się wam. No dobra – były one wielkie. Jednak mapy w BF Vietnam są jeszcze większe! W dodatku ich ukształtowanie nie sprzyja szybkiemu przemieszczaniu się. Teren jest przeważnie pofałdowany i zarośnięty, a czasem sporą część mapy stanowi rzeka. Wielokrotnie moja cierpliwość wystawiana była na próbę, np. gdy przyszło mi pokonać rzekę łodzią patrolową PT czy też przeleźć na piechotę kawał dżungli. Ale jak to stwierdził Gem, to jest właśnie w BF Vietnam dobre – te mapy doskonale oddają, jak naprawdę wyglądała walka w delcie Mekongu i okolicach.

Jednak nie samą dżunglą człowiek w BF Vietnam żyje. Są tu również miasta, które póki co jednak stanowią pewien zgrzyt

z resztą. Chodzi o to, że walki uliczne w BF Vietnam niczym w zasadzie się nie różnią od tego, co było w BF 1942 na mapach ze Stalingradem czy Berlinem. Brakuje tu jakiejś orientalnej przyprawy – smaczku, czegoś... sam nie wiem. Wiem, że tego brakuje.

Bot botowi nierówny

Przy okazji grania w miastach odkryliśmy dość ciekawą rzecz, mianowicie boty za-

chowują się w nich nadzwyczajnie głupio. Niektóre wybiegają z jednej uliczki w liczną grupie, po czym cofają się i z powrotem pchają pod ogień – i tak w kółko. Zdarzało nam się też wyjść z za rogu i zabić kilka botów stojących w miejscu, spoglądających na otaczające ich budynki. Widzieliśmy także stojące naprzeciw siebie dwa z nich w odległości jakichś dwóch metrów i strzelających do siebie. Dlaczego się tak dzieło? Otóż, mamy pewną teorię.

Prawdopodobnie w BF Vietnam będą dwa rodzaje botów: do walki w mieście i terenie „otwartym” (trudno nazwać dżunglę obszarem otwartym). Naszą tezę potwierdza to, że



boty występujące w mieście noszą nazwy Player 1, Player 2 itd., a te walczące w dżungli są już konkretnie określone. Poza tym różnica w zachowaniu tych z miasta i dżungli jest spora. Te drugie nie dość, że celnie strzelają, mądrze się poruszają, to logicznie zajmują kolejne spawn pointy. (Wreszcie jest jakieś wsparcie z ich strony - nie jest tak, że sami musimy zająć wszystkie spawn pointy i wybić wszystkich wrogów, bo nasi kręcą się dokoła własnego punktu.) Wychodzi na to, że **AI botów miejskich jest jeszcze „mocno betowe”**. Jeśli jednak zostanie ono upgrade'owane do poziomu leśnych braci - nie będzie powodów do narzekań.

Cztery klasy

Podobnie jak w BF 1942, tak i teraz dostaliśmy do wyboru **cztery klasy żołnierzy**. Z tą jednak różnicą, że zniknął kompletnie nieprzydatny w BF 1942 medyk. To właśnie jest ciekawe - tyle psioczyliśmy na jego zbyteczność w BF 1942, zastanawialiśmy się, jak ta klasa zostanie potraktowana w BF Vietnam, a tymczasem zwyczajnie jej nie ma! Pierwszą z klas jest... no właśnie, tak do końca nie jesteśmy pewni, ale wydaje się, że będzie ona spełniała podobne zadania jak lojt. w RTCW lub Fops w ET. Jej przedstawiciel jest uzbrojony w **karabin M16 i lornetkę**, czyli być może klasą tą będziemy mogli „przyzywać” artylerię lub szturmowce zrzucające napalm. Póki co jednak nie działa to, więc trudno stwierdzić, co należy do zadań tej klasy. Dalej mamy inżyniera, którego sensem istnienia jest podkładanie min oraz bobby trap (czyli nieprzyjemne i wybuchające pułapki), a także kopanie tuneli. Tego jednak też nie byłem w stanie stwierdzić na 100%. Cóż - beta...

Trzecią klasą jest **snajper**. Ten nie ma w BF Vietnam tak łatwego życia jak w BF 1942. Teren jest pagórkowaty i zarośnięty, więc kampień staje się tu niemal sztuką. Nie ma szans, by zabić kogoś przez całą mapę tak, jak zdarzało się to poprzednio.

Ostatnią klasą jest assault, czyli żołnierz. Jesteśmy przekonani, że będzie to bodaj najczęściej wybierana klasa, albowiem jest ona najlepiej wyposażona.

Do wyboru jest ciężka bazooka lub ta nieco mniejszego kalibru. Żołnierz może również nosić karabin - dzięki temu otrzymujemy taką jakby „fortecę na dwóch nogach”.

Łatamy i strzelamy

Nie samą jednak piechotą BF Vietnam stoi. Przecież o sile BF 1942 stanowiły pojazdy. Tu jest podobnie, ale **ciężar przeniesiono z broni pancernej na samoloty i helikoptery**. Te ostatnie nie są do końca dopracowane - coś jest nie tak ze sterowaniem, kiedy zasiadamy za sterami np. UH-1 Huey czy Mi-8. Miejmy nadzieję, że zostanie to jednak poprawione, gdyż helikoptery wydają się bardzo groźną bronią. Tym bardziej że nie ma problemów z zajęciem w nich miejsca jako strzelec pokładowy i ostrzeliwanie wroga z powietrza.

Problemy ze sterowaniem nie ma w przypadku Phantomów czy MIG-21. Wystarczy zasiąść za ich sterami, wzbić się w powietrze i zrzucić na ziemię śmiertelny ładunek napalmu. Jak już wspominałem, zmniejszyło się znaczenie czołgów i pojazdów opancerzonych, choć dalej fajnie jest wpakować się do metalowego pudła i zrobić rajd na oddalony spawn point przeciwnika. Jednak ani amerykańskie Sheridany, ani wietnamskie T-54 nie mają większych szans w starciach z helikopterami, samolotami i bazookami.

Od Hendriksa po trawę

Od pierwszych sekund pobytu w menu gry jesteśmy skazani na naprawdę kapitalną muzykę. Klimat znany dotąd głównie z filmów Tarantino, czyli muzyka z lat 60/70 pojawiła się w BF Vietnam i doprawdy miazdży. Odgłosy z pola walki też są **niczego sobie**, a grafika... No cóż, gry online'owe nie mają wyglądać ładnie. Jednak nie chodzi tutaj właśnie o grafikę...

Witamy w Wietnamie

Zapowiada się jednak, że będziemy mieli do czynienia z godnym następcą BF 1942. Warto poczekać i przekonać się o tym samemu. **Do premiery jakieś 2-3 miesiące góra.**



ZWRÓĆ UWAGĘ PO PROSTU KINGMAX



DDR-433 PC-3500
400/333/266 is available



DDR-400 SO-DIMM
333/266 is available

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5985998
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com.tw>



Cóż, jak to zazwyczaj w marcu – gier ani za dużo, ani też nie ma wśród nich zbyt wielu Wielkich Tytułów. No, ale to właśnie taki czas – już po świętach, a jeszcze przed E3. Mimo to mamy nadzieję, że znajdziecie tutaj coś, co was zainteresuje.

GAME WALKER



STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 20 GIER

AKCJA/ARCADE - 8 cRPG - 1 FPS - 1 POLONIZACJE - 2 PRZYGODOWE - 1 SPORTOWE - 2 EKONOMICZNO-HANDLOWE - 2 STRATEGIE - 2 SYMULATOR - 1

ERRATA

W recenzji najnowszego ChM 03/04 Eld obśmiały polskie teksty, jakie znalazły się na pudełku z grą. Okazuje się jednak, że było to wierne tłumaczenie tekstu znajdującego się na pudełku z wersją angielską. Krótka mowa – za denny poziom tych wypocin nie odpowiada w tym przypadku Cenega (no, może poza literówką ☺) – a Eidos. Oddajemy zatem Bogu, co boskie, a cesarzowi – co cesarskie.

Activision Anthology: Remix Edition

Gatunek: retro

Podobne do: Midway's Arcade Treasures

Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 270 MB HDD, karta 32 MB

Ocena: 6+

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: www.mumbojumbo.com

Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (jechało świetnie, ale przy tych gierkach nawet ZX Spectrum nie powinien dyszeć)

Demo: nie ma

Strona w CDA: 093

➤ **Od autora:** Klasyczny zestaw starych klasycznych gier z kilkoma niezłymi pomysłami na ich odświeżenie. Ale... malolaty pewnie i tak nie zakasają.

➤ **Mac Abra:** Dla starych zgredów, by uronili tezkę - i dla malolatów, aby się brechtali, czym myślny się kiedyś jarali. Ci pośrodku pewnie stwierdzą, że to jakaś kicha.

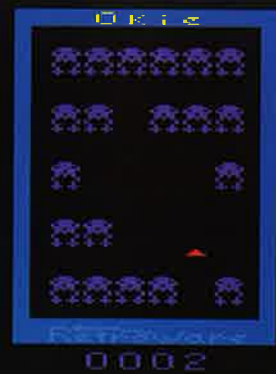
➤ **Qn'ik:** Pograć - pewnie. Ale by za to od razu płacić? Jak się dobrze pobuzuje w Internecie, to te wszystkie gry są do znalezienia w wersjach freeware (często jako aplikacje flashowe).

➤ **gem:** Polecam www.klov.com - Killer List of Videogames. Tam jest sporo. A może nawet więcej.

➤ **Czarny Iwan:** Dla przypomnienia „jak to drzewie bywało”.

Wzruszyłem się, ale płacić za te odgrzewane kotlety to bym nie chciał.

➤ **Allor:** Ostatnio znalazłem coś takiego, ale Konami. Z DigDugiem i Galagą. Niby też super, ale chyba z tego wyrosłem...



Big Mutha Truckers PL

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Hard Truck

Wymagania: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Windows XP

Ocena: 7

Autor recenzji: mGamer

Internet: www.bigmuthatruckers.com

Demo: demo PL nie ma

Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4 i detale na maksa (jeździło się bardzo ładnie)

Strona w CDA: 096

➤ **Od autora:** Gra fajna. Spolszczenie - dobre. Świetne, by udowodnić stanowczo nieulubionemu kumpłowi, ile jego nowy komputer z P4 3 GHz (i Windows 98) naprawdę jest wart. ;)



➤ **Smuggler:** Sypie się totalnie na W'98. Mam W'98. Nie mam więcej pytań. Chociaż nie, jedno mam - czemu angielskie demko chodzi na Win98 SE aż miło, a polska wersja nie chce?

➤ **Qn'ik:** Ja nie mam pojęcia, jak można mieć możliwość kupienia niezwykle udanego (jak na Microsoft) Win XP, a mimo to pozostawać przy beznadziejnym Win 98. Ale to wie tylko Smg. ;)

➤ **Smuggler:** A ja nie wiem, jak można nie chcieć kupić nowego Forda i jeździć starym Polonezem. Czemu mam wydawać kupę kasy na XP, gdy na Win 98 właściwie wszystko działa?

➤ **Allor:** Chyba trafiłem na recenzję Win XP... dobra, nie przeszkadzam, już sobie idę. ;). BTW - a czemu w takim razie Qn używasz FAT-u, a nie NTFS? Przecież lepsze i w ogóle?

➤ **Qn'ik:** Ale wolniejsze. Zbaczymy z tematu czy mi się tylko wydaje?

➤ **gem:** NTFS? Jak Need (for) The Friggin' Speed?

➤ **Czarny Iwan:** A ja i tak wolę mój trójkołowy rowerek!

Mac Abra

- **Do pracy idę:** bez mdłości i dreszczy obrzydzenia.
- **Po pracy idę:** zależy, czasem na kursy językowe, czasem na zakupy, czasem (nie zbyt często) do pubu, a najczęściej do domu. Tam dalej pracuję. ;)
- **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompami:** jeśli przyjąć, że automaty do gier to też komputery, to w drugiej połowie lat 70.
- **Jakim uczniem byłeś w szkole:** zależy „z czego”? Z przedmiotów humanistycznych bardzo dobrym, z biologii/śpiewu/WF itd. dobrym, z mat./fiz. - dostatecznym.
- **Co byś kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł:** wczasy na Dominikanie? W każdym razie jakąś niezłą i daleką wycieczkę.
- **Co najczęściej oglądasz w TV:** kanały Discovery i National Geographic.

Eugeniusz Siekiera

- **Do pracy idę:** etatowo to na razie nie pracuję. A jeśli o pisanie do CDA chodzi, wystarczy, że zwołuję się z wyryka i usiądę do kompa. Jakież 80 cm. Calkiem bliżej. ;)
- **Po pracy idę:** A różnie, różnie.
- **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompami:** lata 80, ZX Spectrum. Gra wrywała się jakieś 300 obrotów i najczęściej pod koniec ni z gruchy, ni z pietruchy wyskakiwał error. W tamtych chwilach powietrze w pokoju było tak ciężkie, że można je było nożem kroić. Ci, co znają te klimaty, doskonale to rozumieją.
- **Jakim uczniem byłeś w szkole:** podstawówka - średnia (to była masarnia, nie szkoła). Średnia i studia - duuuużo lepiej.
- **Co byś kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł:** oj, co za pytanie. Będę miał taką kasę, wtedy się zastanowię.
- **Co najczęściej oglądasz w TV:** Futurama i Family Guy - takie odjechane kreskówki. Polecam. Poza tym programy informacyjne.



Broken Sword 3 PL

Gatunek: przygodowa

Podobne do: fabularnie do poprzednich części @
Wymagania: PIII 750, 128 MB RAM, Direct X 8.1,
Win 98/2000/XP akcelerator 64 MB

Ocena lokalizacji: 8+

Autor recenzji: EGM

Internet: www.thq.com

Testowane na: A 2000+, 512 MB RAM, Ge-
F4 Ti200 (pooszło z góry)

Demo: polskie demo ponoć powstaje

Strona w CDA: 097

✎ **Od autora:** Spolszczenie tak jak lubię – do wyboru wersje angielska i polska. Lek-
torzy nieźli, w instrukcji trochę niezbyt dobrych stylistycznie zwrotów. Ale ogólnie
rzecząc biorąc – lokalizacja powyżej przeciętnej.

✎ **Mac Abra:** Taka opcja (możliwość grania w wersję oryginalną lub PL) powinna w
spolszczeniach stać się standardem. Ale wiem, że się nie stanie. Tym większe uznanie
dla polskiego dystrybutora, że nie poszedł na łatwiznę.

✎ **Qn'ik:** No wiesz – gdyby we wszystkich spolszczeniach była opcja gry w wersję
oryginalną, to i ceny byłyby znacznie wyższe (dla nieobeznanych – ze względu na
ryzyko reeksportu na Zachód).

✎ **Czarny Iwan:** Kiedyś próbowaliśmy spolszczyć Elda. Nie udało się, nadal woli łacinę.

✎ **Allor:** Choć trzeba przyznać, że na początku było znacznie gorzej...

✎ **Smuggler:** Używał norweskiej łaciny i miał duński akcent.



Combat Mission: Afrika Korps

Gatunek: strategia/RTW

Podobne do: do innych gier z tej serii @

Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta
32 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: Mac Abra

Internet: www.battlefront.com

Testowane na: A 1400+, 512 MB RAM, GF4 (zad-
nych problemów)

Demo: 03/04

Strona w CDA: 088

✎ **Od autora:** Bardzo dobra strategia oparta na dość oryginalnych zasadach,
z grafiką 3D lepszą niż w niejednym symulatorze. Jeśli wcześniej nie miałeś kon-
taktu z tym cyklem – warto. Jeżeli miałeś – też warto, ale nie oczekuj, że autorzy
czymś cię tu zaskoczą.

✎ **Smuggler:** Proste nie jest, ale zachodu (i Afryki) warte.

✎ **Allor:** Chyba że akurat nie jest się mianikiem...

✎ **gem:** Rzeczywiście – wymagana przynależność do elitarnej (czyt. wąskiej)
grupy ultraentuzjastów.

✎ **Mac Abra:** Wbrew pozorom – nie. Jak lubicie Close Combat, to i CM polubi-
cie, choć poziom komplikacji na pewno jest tu dużo wyższy. Jednak satysfakcja



z wygranej też

✎ **Eld:** A co ma Championship Manager do Close Combat i Combat
Mission?

✎ **Mac Abra:** CM to nie ChM, ignorancie @, CM = Combat Mission.
Też się trafia do bramki rywala, ale pileczkami kal. 150 mm @.

Crazy Taxi 3: High Roller

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Crazy Taxi, Simpsons: Hit & Run

Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 500 MB
HDD, karta 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: http://www.empireinteractive.co.uk/

Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM,
GF4 Ti4200 (śmigało miastem jak szalony taksjarsz
– bez czerwonych świateł, na zielonej fali)

Demo: 03/04

Strona w CDA: 072

✎ **Od autora:** Trzecia część jednej z bardziej znanych serii gier automatowych z
dużym opóźnieniem trafiała na PC. Niestety nowinki odróżniające Crazy Taxi 3 od
poprzednich części serii są zbyt małe, by móc polecić tę grę zwawcom serii. Ory-
ginalne Crazy Taxi nadal najlepsze!

✎ **Smuggler:** Jako relaksator, to i owszem. Na pół dnia – jak najbardziej. Ale by
zaliczać misje, siedzieć nad tym całym dniem – w życiu.

✎ **Qn'ik:** Do takiej gry powinno się podchodzić tak jak do automatu. Przed każ-
dym włączeniem wrzucać 1-2 złote do świnki skar-
bonki. Po tym można poznać, jak szybko zwróci się
zakup gry... i całego PC. :)

✎ **gem:** OK. Teraz znajdź mi PC za 4 złote... P

✎ **Czarny Iwan:** Fakt, jest wrażenie po-
wrotu do prehistorii.

✎ **Mac Abra:** Może nie prehistorii

– CT pojawiło się w końcu góra 2
lata temu na PC?



Qn'ik

✦ **Do pracy idę:** wciąż z uśmiechem na twarzy. Raz, że naprawdę lubię tę robotę, dwa,
że aby wejść do redakcji, trzeba przejść przez wrocławski rynek. A ten jest piękny.

✦ **Po pracy idę:** do wynajętego pokoju, do tej Jedynej, na uczelnie, do knajpy... Ah! – nie
do wszystkich tych miejsc naraz.

✦ **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompani:** pierwszy kontakt z

komputerem, znaczy? To było chyba Commodore znajomego, a ja miałem 5 lat.

✦ **Jakim uczniem byłeś w szkole:** marnym. Nie uczyłem się nigdy tego, co mnie nie in-
teresowało. A tego, co mnie interesowało, też się nie uczyłem – raczej wchłaniałem.

✦ **Co byś kupił (jedna rzecz) za 10 000 zł:** <wkurzanie Elda> Za takie grosze! </
wkurzanie Elda>. A poważnie – naprawdę nie ma takiej rzeczy. Na dobry samochód za-
mało, a na marzenia aż za wiele. Jeśli już musiałbym wybierać w tym przedziale cenowym
– to bardzo wypasione kino domowe.

✦ **Co najczęściej oglądasz w TV:** nic, absolutnie nic. Telewizji nie oglądam już od po-
nad trzech lat i czuję się z tym doskonale. To tak a propos pytań ludzi, którzy się dziwią,
skąd ja biorę czas na wszystkie własne zajęcia.

de Tiges

✦ **Do pracy idę:** na nogach 15 minut.

✦ **Po pracy idę:** do domu na obiad (kto wynajmiał te pytania?)

✦ **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompani:** coś około 1984 roku
w EZN Elwro.

✦ **Jakim uczniem byłeś w szkole:** nawet dobrym – hie, hie...

✦ **Co byś kupił (jedna rzecz) za 10 000 zł:** himmm... yyy... jedna tylko? Sporo bym kupił.

✦ **Co najczęściej oglądasz w TV:** Discovery Channel... ale niedługo już nie... :)

Ghost

✦ **Do pracy idę:** wcześniej rano.

✦ **Po pracy idę:** na ogół do domu, czasem powłóczę się po rynku.

✦ **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompani:** prywatnie nie pamiętam
(ale miałem w łapach pierwsze modele Spectrusia), zawodowo w 1992 roku, składając
IBM PC XT.

✦ **Jakim uczniem byłeś w szkole:** podstawówkę skończyłem z czerwonym paskiem,
licem nieźle, a studia... jestem w trakcie... :)

✦ **Co byś kupił (jedna rzecz) za 10 000 zł:** samochód lub licencjonowaną replikę bry-
dalnej wielkości Boby Fetta.

✦ **Co najczęściej oglądasz w TV:** niezbyt często oglądam, ale jeśli już – najczęściej kre-
skówki na Cartoon Network... :)

Allor

✦ **Do pracy idę:** jak mi ucieknie tramwaj – jakieś dziesięć minut pędochłta.

✦ **Po pracy idę:** zazwyczaj na przystanek, skąd udaję się do domu numer dwa.

✦ **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompani:** mama zabrała mnie
do ośrodka obliczeniowego w swoim zakładzie pracy. Mnóstwo szaf z diodami i wielkimi
szpulami z taśmą magnetyczną, karty dziurkowane i kalendarze drukowane ze znaków
ASCII – to były czasy!

✦ **Jakim uczniem byłeś w szkole:** w podstawowej celującym, choć nieco leniwym, w
średniej dość leniwym, choć nadal bardzo dobrym, a na studiach jeszcze bardziej leniwym,
a przez brak czasu (praca w CDA i studia zaczęły to nieco za dużo) już tylko doorym.

✦ **Co byś kupił (jedna rzecz) za 10 000 zł:** jedna? Gdybym musiał, to pewnie aukto,
ale wolalbym oddać to na coś lepszego lub przeznaczyć na parę mniejszych rzeczy.

✦ **Co najczęściej oglądasz w TV:** PS2, i to wcale nie dlatego, że kablówki brak, a na 11
2 za wiele ciekawych rzeczy nie ma.

Curse: The Eye of Isis

Gatunek: survival horror

Podobne do: Resident Evil

Wymagania: P600 MHz, 128 MB RAM, Win98/
2000/ME/XP grafika z pełną obsługą T&L

Ocena: 7

Autor recenzji: Cormac

Internet: http://www.cursegame.com/

Testowane na: Duron 1@2.0, 512 MB DDR, Ra-
deon 9500@pro (śmigało w 1024 x 768 absolut-
nie zadowolająco. Na R8500LE zresztą też)

Demo: brak

Strona w CDA: 066

✎ **Od autora:** Calkiem udany survival horror, z klimatem. Niestety nie aż tak
straszny, jakby się chciało, nadrabiający za to świetną fabułą. Całości dopełnia
dobra oprawa techniczna, fajne łamigłówki i spora dawka akcji. Żaden wielki
hit, ale zagrać warto, a już na pewno, jeśli jest się miłośnikiem tego gatunku. Dla
mnie, ta gra to było 10 godzin czystej rozrywki.

✎ **Smuggler:** Not bad, choć nie lubię horrorów, przy których się nie boję. Ale
gdyby znać to za przygodówkę z elementami horroru, to i owszem, może być.

✎ **Qn'ik:** A po zapowiedziach myślałem, że będzie przygodówka. Nie to nie
– nie zagram.

✎ **Mac Abra:** A ja liczyłem na rasowy horror.

✎ **Allor:** A mnie ani horrory, ani przygodówki nie bawią – a już na pewno nie ta-
kie, co to dają się skończyć w 10 godzin...

✎ **gem:** Egipski Imhotep to nie Nyarlathotep... :oklaski::

✎ **Czarny Iwan:** Fajny klimacik, trzeba często wymieniać pampersa.

✎ **Eld:** Fakt, Ty i SMG jesteście już w tym wieku, kiedy trzeba znowu nosić pam-
persy. :)

✎ **Smuggler:** A ty w tym, że już je możesz zdjąć. :)



Journey to the centre of Earth



go – a le warto zaliczyć i jedno, i drugie. Książka – ramota straszna (a le miło się czyta), gra też nieco staroświecka, ale gra się przyjemnie.



➤ **Eld:** Lubi, lubi... a nie lubi, jak ktoś się nimi opycha w pracy i swąd w tym pomieszczeniu utrzymuje się przez kolejny tydzień.

Lego Bionicle

🐾 **Eld:** No co ty? Dzieciaki czekają na Duke'a Forever, spytaj tylko Konia, na co on czeka :)



gem 𐌴𐌹𐌺𐌰

- ✦ Do pracy idę: jeszcze śpiący.
- ✦ Po pracy idę: już śpiący
- ✦ Kiedy miałeś pierwszą styczność z 6wczesnymi kompani: w okolicach 1985 r
- Atari 65XE kumpia. Zazdrościła mi tej maszyny cala szkoła.
- ✦ Jakim uczniem byłeś w szkole: szłandarowym.
- ✦ Co byś kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł: sam nie wiem. Może dobry rower plus komplet do snowboarda?
- ✦ Co najczęściej oglądasz w TV: ekran startowy PS2 i Xboxa. A serio – nie oglądam telewizji prawie wcale.

Czarny Iwan ➤

- ◆ Do pracy idę z przyjemnością: posiedzę, pogadam, pogram sobie ;)
- ◆ Po pracy idę: na paakkkkkkkk
- ◆ Kiedy miałem pierwszą styczność z ówczesnymi kompani: ZX Spectrum u kumpla w domu - graliśmy bez opamiętania całymi tygodniami.
- ◆ Jakim uczniem byłeś w szkole: też miałem czerwone paski - jak ojciec oglądał dzienniczek.
- ◆ Co byś kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł: akwarium morskie (akurat by starczyło).
- ◆ Co najczęściej oglądaś w TV: prognozy dokumentalne i filmy przyrodnicze

EGM

- ◆ **Do pracy idę:** jak to pisało kiedyś w ankietach "nie dotyczy". Pracuję najczęściej w domu i sam sobie ustaliam, kiedy mam ochotę coś zrobić, a kiedy niechęć byłoby po prostu bykiem
- ◆ **Po pracy idę:** patrz wyżej. Ale dość często spotykam się z kolegami w pewnej knajpie na wrocławskim rynku. Dobre trunki, niezłe żarekło. Nie podam adresu, by się nie zrobiło za tłoczno. Przy okazji pozdrawiam "czworkowych zachodów".
- ◆ **Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompani:** gdzieś tak około roku 1988.
- ◆ **Jakim uczniem byłeś w szkole:** wstyd się przyznać, ale moje świadectwo maturalne było cholernie monotonne. Jedną - najwyższą, ocenę powtórzona kilkanaście razy.
- ◆ **Co byś kupił (jedna rzecz) za 10 000 zł:** podróż przed siebie aż do wyczerpania funduszy.
- ◆ **Co najczęściej oglądasz w TV:** mój telewizor jest jak moja pleć. Mam, ale niekoniecznie używam.

Smuggler ↘

- ◆ Do pracy idę: piechotą, jakieś 20-25 minut spacerku.
- ◆ Po pracy idę: też piechotą - tyle, że szybciej. :)
- ◆ Kiedy miałeś pierwszą styczność z ówczesnymi kompiami: wczesne lata 80, ZX 81, 1KB pamięci!
- ◆ Jakim uczniem byłeś w szkole: „zdolny, ale leniwy” – standardowa opinia z wywiadówek
- ◆ Co byś kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł: jakiś wypasiony sprzęt audio-video?
- ◆ W każdym razie coś, co nie jest mi niezbędne do życia - ale to życie by uprzyjemniło
- ◆ Co najczęściej oglądasz w TV: programy informacyjne, dokumentalne, nie pogardzę kreskówką na CN. Chęć, nie chęć oglądam „M jak miłość”, bo moja żona ogląda. :) Euro-sport może być

Legacy of Kain: Defiance

➡ Allor: A jak otworzę oczy - znikniesz, cha, cha!



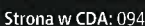


Strona w CDA: 084

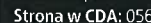
Mac Abra: Neeee, to obrzydliwe jest, co mówicie :)

Strona w CDA: 068

🐾 **Smuggler:** A wiecie, że się z nim (po raz pierwszy od 100 lat) zgodzę? Faktycznie, tam byłby niezły.



👉 Smuggler: Metal pod death-metalowym pantoflem. :)



👉 **Smuggler:** Tja, cała para poszła w lokomotywy!

Strona w FDA: 001

Eld: Hmmm... brrrrrrrrrrrr... kiedy koniec tej cholernej zimy?

♦ Co najczęściej oglądasz w TV: filmy dokumentalne i serwisy informacyjne

◆ Co bys kupił (jedną rzecz) za 10 000 zł: owies dla konia. Co by nie musiał zarabiać na niego, robiąc kółka po Rynku i dźwigając na grzbiecie niemiecką wycieczkę.

◆ Co najchętniej ogladał w TV: nie oglądał rzeczy. Czasem tylko owo: wyderanie.

(The) Simpsons: Hit & Run

Gatunek: akcja/TPP

Podobne do: GTA

Wymagania: PIII 700 MHz, 192 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, grafika 32 MB

Ocena: 9

Autor recenzji: Czarny Iwan

Internet: www.thesimpson-hitandrunk.com

Demo: brak

Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4 (przy wszystkich parametrach na full nie było problemu)

Strona w CDA: 062

❖ **Od autora:** Gra fajna. The Simpsons nie jest grą wyłącznie dla fanów serialu. Świetne gagi, niezła muzyka, sporo samochodów do rozwalenia i masa ciekawych questów sprawiają, że The Simpsons przybija do krzeselka z mocą wodospadu!

❖ **Smuggler:** Gra jest fajna – ale serial animowany i tak 30x lepszy. "Nie będę wybekiwał hymnu narodowego". LOL! :)

❖ **Mac Abra:** GTA w Springfield. Fajne, choć dałbym 8, a nie 9.

❖ **Allor:** Jeśli gem chciał tylko zobaczyć tę grę, a stracił dwa dni z życiorysu, to 9 jest jak najbardziej na miejscu.

❖ **gem:** Wszystko się zgadza. Chciałem. Straciłem. I gdyby nie nieco zawyżone ceny w piątej części gry (gra się Apu – 'lean, mean, vinaloo machine!'), pewnie bym skończył. Polecam.

❖ **Eld:** Nie powiem, przyjemnie się na to patrzyło. Rzetelna giera, ale raczej tylko dla fanów Simpsonów.



Space Colony

Gatunek: strategiczna/sim

Podobne do: Startopia

Wymagania: PIII 800 MHz, 64 MB RAM, 850 MB HDD, karta 4 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: www.spacecolonygame.com/

Testowane na: AMD 2000+, 256 MB

RAM, GF4Ti4200 (startuje jak raketa wystrzeliana na orbitę, a potem leci, leci, leci – przynajmniej z pierwszą kosmiczną)

Demo: nie ma

Strona w CDA: 076

❖ **Od autora:** Niezłe połączenie gry strategiczno-ekonomicznej z Simsami. Co prawda, w efekcie żaden z elementów gry (ekonomia, prowadzenie wirtualnych ludzików itd.) nie jest tak rozbudowany jak w grach koncentrujących się na tych aspektach pojedynczo, ale w całości stanowi to miłe wyzwanie i relaks dla strategów pragnących zagrać w produkcję z nieco mniejszym kalibrem.

❖ **Mac Abra:** Nie lepiej pograć w Startopia? O dwie długości oryginalniejsze i w ogóle...

❖ **gem:** ...pada i udaje martwego...

❖ **Czarny Iwan:** bo zabili go i uciek!

❖ **Allor:** ...i kiwa palcem w bucie w tył i przód.

❖ **Mac Abra:** Nie ma to jak fachowe komentarze. ☺



Vegas: Make It Big

Gatunek: ekonomiczna

Podobne do: Casino Inc.

Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 16 MB

Testowane na: sprzęcie 3x mocniejszym niż wymagany (no i problemów nie było)

Ocena: 7

Autor recenzji: Ali G.

Internet: www.empireinteractive.com/

Demo: nie ma

Strona w CDA: 092

❖ **Od autora:** Bardzo sympatyczne, pod warunkiem że nie grasz długo. Najdalej po tygodniu gra wyda ci się trywialna i nudna. Ale do tego czasu...

❖ **Smuggler:** Jezus, gdybym miał tydzień na granie, to bym pograł w Deus Ex: IW albo w parę innych gier, czekających na własny czas...

❖ **Mac Abra:** Wirtualny hazard nie jest tym, co mnie pociąga. Ten realny zresztą też. Zatem – dzięki

❖ **Qn'ik:** A mnie się tytuł gry kojarzy z wpędzającymi mnie w kompleksy mailami. Choć i tak 'make it big' brzmi lepiej niż 'enlarge'.

❖ **gem:** He said: big. Huh huh huh-uh!

❖ **Eld:** Heheh... kawalarz z tego naszego malutkiego konika. ☺

❖ **Smuggler:** Eld wsiadł na ulubionego konika. ☺ Hmrim, brzmi dwuznacznie... nie, właściwie to brzmi jednoznacznie. ☺

Terminator 3: War Of The Machines

Gatunek: FPS

Podobne do: Battlefield 1942

Wymagania: PIII 800 MHz, 64 MB RAM, karta 4 MB

Ocena: 3

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: www.t3war.com

Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (szybko, ale... słaby kod sieciowy sprawia, że trudno uzyskać satysfakcjonującą szybkość rozgrywki przez Internet)

Demo: na szczęście nie ma (singlowego)

Strona w CDA: 070

❖ **Od autora:** Wstyd, żenada, kłapa - sieciowy FPS z terminatorami powinien być spełnieniem marzeń wszystkich dużych chłopców, którzy obok plakatu Arnolda mają w pokoju także półeczkę z powieściami science fiction i duży zasób adrenaliny w bio-systemie. Tymczasem War Of The Machines to gra niedopracowana, bez pomysłu i wsparcia dystrybutora (co przy sieciówkach niemal najważniejsze). Terminate!

❖ **Smuggler:** Go to hell and never come back!!!

❖ **gem:** Hasta la baby vista.

❖ **Mac Abra:** A ja myślałem, że po filmie Terminator 3 nie można już bardziej upodlić tego kultowego tytułu...

❖ **gem:** Nie przesadzaj. Terminator 3 OST jest znakomity!

❖ **Czarny Iwan:** Cienutkie i słabowite. Żal duszę ścisła.

❖ **Allor:** I nie tylko duszę...

❖ **Smuggler:** Metalowymi cęgam! Swoją drogą, widziałem taki filmik (Mad TV) o terminatorze wysłanym, by chronić... Jezusa. Wbrew pozorom nie jest obraźliwym czy świętokradczym, a NAPRAWDĘ śmiesznym - jako parodia terminatora... „Nie płaczcie – on tu jeszcze wróci”.



Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Gatunek: sportowa

Podobne do: Tony Hawk's Pro Skater 4

Wymagania: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: www.aspyr.com

Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (jak Shaun Murray za motorówką – naprawdę niezła, ale przy wyglądzie gorszym niż konsolowy oryginał to niewielkie osiągnięcie...)

Demo: 04/03

Strona w CDA: 082



❖ **Od autora:** Jedna z fajniejszych konsolowych gier sportowych ubiegłego roku na PC nie kąsa, nie hula, nie „hyta”. Programiści wynajęli do konwersji nie stangli na wysokości zadania, zawodzi sterowanie, grafika oraz kilka innych drobnostek, z powodu których jazda na kawałku deski za motorówką nie daje tyle frajdy i takiego kopa, ile to samo szaleństwo w wersji PS2...

❖ **Smuggler:** No, THPS to to nie jest – ale poświrować na deseczce można, nie powiem. Niezła grafika, szczególnie jeśli się włączy antyaliasing.

❖ **gem:** Poświrowaliśmy na deseczkach, poświrowaliśmy. O moich dokonaniach na talerzyku mówią już chyba cała Polska. ;)

❖ **Czarny Iwan:** Tia, czekamy na złoty medal w halfpipe'ie.

❖ **Allor:** Ano! Jakby w końcu nie było, gem połamiał wiązania, zanim zaczął na dobre zjeżdżać!

(*jadąc na orczyku, ale o tym ciii...)

Klasyka za grosze

Najlepsze klasyki w najlepszej cenie!
I nie ma zmiłuj... dla myszki

Co miesiąc
nowe
tytuły!

KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ



Informacje na temat gier z serii KKK znajdziesz na stronie wydawcy: www.kkk.cenega.pl
Oferta obejmuje ponad 50 tytułów! Zapraszamy do naszego sklepu pod adresem: www.sklep.cenega.pl



Sporo krwi zostało wyssane z szyj pięknych kobiet od czasu, gdy na naszych kompach zagościł Soul Reaver 2 i Blood Omen 2. Gry, choć dobre, jednak nie wykorzystały w całości potencjału tkwiącego w ich fabule i postaciach. Ciągłe mam nadzieję, że w końcu nadejdzie ów gierkowy wybraniec. Może tym razem?

LEGACY OF KAIN

DEFIANCE

■ Eld

Defiance to już piąta gra ze znacznym firmowym Legacy Of Kain. Gra, której warto się bliżej przyjrzeć nie tylko ze względu na krainę, w której się rozgrywa, czy opowiedzianą w niej mroczną historię. Może to się wam wydać dziwne, ale ja zanalizowałem tę grę także pod kątem... Tomb Raidera! Otóż, ostatnia larwokłapa (Angel Of Darkness) doprowadziła do tego, że Eidos odebrało kurę ze złotymi jajami (czyli Larę) leszczom z Core. I powierzyło ją teamowi Crystal Dynamics. A ci właśnie stworzyli LOK: Defiance. Kest to znakomity powód, by przyjrzeć się tej grze (i porównać ją z nieszczęsnym Crap Raiderem i ew. wysnuć wnioski dotyczące dalszych losów cyfrowej archeologii).



Różnica klas

Aby was nie trzymać dłużej w niepewności, od razu napiszę, że LOK: Defiance i Crap Raider dzieli różnica kilku klas. Oczywiście na korzyść tego pierwszego. Defiance to z pewnością pierwsza liga TPP. Może gra nie jest tak dobra jak Prince Of Persia czy BloodRayne, ale trzyma się tuż za nimi. Posiada dokładnie to wszystko, czego brakuje najnowszej Larwie Kroft: mroczną fabułę, gęsty klimat, wybujałą grywalność i godną tego wszystkiego oprawę audio-wizualną.

Kain i Raziel w jednym stali...

Do tej pory mieliśmy do czynienia z podwójnymi odcinkami Soul Reavera i Blood

Omen, których bohaterami byli Kain i Raziel. I nic dziwnego, że to oni są bohaterami Defiance. Cały jednak „pic” polega na tym, że sterujemy nimi w grze na zmianę. Tak jest, teraz walczymy (na zmianę) obojma!

Pomysł oryginalny, bo to tak, jakby dać nam do rąk grę w świecie Star Wars, w której sterowalibyśmy na zmianę Lordem V. i Łukaszem Skywalkerem. Dziwne, choć nie powiem, by pomysł mi się nie spodobał. Wręcz przeciwnie. Jest doskonały. Dawni wrogowie w jednym obozie! Wojownicy walczą przeciw łowcom wampirów, sarafanom czy revenantom. Wzruszyłem się przy tym jak przy 1324 odcinku „Marii Luty” w którym Don Pedro pojednał się z kucharką. :) A przy okazji, udało się autorom rzecz

godna podziwu - zamotaną jak rogi musflona fabułę (patrz: ramka) skomplikowali jeszcze bardziej!

Dwóch różnych, a także podobnych

Generalnie obaj wojownicy walczą podobnie. Raziel i Kain mordują ofiary za pomocą potężnych mieczy, mają zbliżone systemy combosów. Obaj także odnawiają energię poprzez wykorzystanie tych ofiar. Kain wysysa krew, a Raziel dusze pokonanych. Krótko mówiąc, utylizacja doskonała.

Panowie używają również telekinezy, dzięki której mogą podnieść przeciwnika i rzucić nim np. o jakiś ostry przedmiot, który efektywnie przebijie ofiarę. Telekinezę przyjemnie łączy się też z przeróżnymi cio-



Gra ta kamieniem milowym nie jest - ale pierwszoligowym TPP jak najbardziej. Fani tego gatunku oraz mrocznych klimatów powinni jej spróbować.

sami. Wygląda to bardzo efektownie, gdy Kain lub Raziel wpadają pomiędzy kilku wrogów i zaczynają ich siekać oraz rzucać nimi po ścianach. Coś mi się przypominały rycerze Jedi...

Podobni, ale nie do końca

Obaj mają specyficzny sposób pokonywania przeszkód. Kiedy staną przed kratą, jeden dematerializuje się po drugiej stronie, a

drugi przez nią przenika. Różnica jednak polega tu na tym, że Raziel potrafi pływać, a Kain - jako wampir - nie. Woda działa na niego zabójczo (niekoniecznie święcona - dziwne). Dodatkowo Kain umie latać dzięki umiejętności przemienienia się w nietoperza. Raziel natomiast ma zdolność przenikania ze świata rzeczywistego do niematerialnego.



Zaawili historia Nosgoth...

Sami powiedzcie - jak wiele gier akcji może się pochwalić tak zawikłaną fabułą? (A tutaj ta i tak podana jest w sporym skrócie i uproszczeniu.) Aż się prosi, by w ten świat wprowadzić jakiś cRPG. Kto wie...

Powstanie filarów Nosgoth

Uformowanie Circle Of Nine - stowarzyszenia czarnoksiężników-strażników filarów.

Wykuto miecz Reaver - 500 lat przed Blood Omen: Legacy Of Kain.

Populacja wampirów rośnie

Powstaje organizacja saraфанów w celu walki z wampirami.

Raziel rodzi się jako człowiek i staje się wojownikiem saraфанów.

Wampir Vorador zabija sześciu strażników filarów.

Raziel ginie w walce i zostaje pochowany w mauzoleum saraфанów - 50 lat przed Blood Omen: Legacy Of Kain.

Kain podróżuje w czasie i zabija młodego króla Williama.

- Blood Omen: Legacy Of Kain

Mortanius - strażnik śmierci, posiada mroczną moc.

Ariel - strażniczka równowagi, zostaje zamordowana.

Rodzi się Kain - człowiek wyznaczony na jej miejsce.

Kain zostaje zamordowany, a następnie wskrzeszony przez Mortaniusa jako wampir.

Kain spotyka Voradora.

Kain odkrywa w katedrze Avernum miecz Soul Reaver i przywłaszcza go sobie.

Kain bierze udział w przegranej wojnie króla Ottmara z królem Williamem i cofa się w czasie.

Rzeź wampirów, giną wszystkie, z wyjątkiem Kaina.

Kain zabija Moebiusa - strażnika czasu.

Kain pokonuje w walce Mortaniusa i zdaje sobie sprawę z tego, że jest strażnikiem równowagi i jako ostatni z Circle Of Nine musi wybrać pomiędzy życiem własnym a istnieniem Nosgoth.

- 400 lat po Blood Omen: Legacy Of Kain

Kain, który już kiedyś kontrolował Nosgoth za pomocą armii wampirów, powraca. Stara się odzyskać moce i dopełnić zemsty.

Kain wskrzesza sześciu wojowników saraфанów jako wampiry i czyni ich własnymi porucznikami. Raziel jest wśród nich.

- tysiąc lat później, Soul Reaver

Raziel ewoluje - wyrastają mu skrzydła, po czym zostaje strącony w otchłań.

- wieki później

Raziel zostaje uratowany przez tajemniczego Elder Goda i odradza się jako Soul Reaver.

Raziel powraca w celu zniszczenia wampirów i ich przywódcy oraz własnego stwórcy - Kaina.

Kain i Raziel walczą w ruinach filarów.

Raziel ścina Kaina i przekracza portal czasu.

- Soul Reaver 2

Raziel ścina Kaina po różnych okresach dziejów Nosgoth, także przed wydarzeniami opisanymi w Blood Omenie.

To dobrze czy źle?

W zasadzie podobieństwa obu bohaterów to jedna z niewielu rzeczy, jakie można zarzucić panom z Crystal Dynamics. Wydaje się, że większe zróżnicowanie postaci mogłoby jeszcze bardziej zwiększyć grywalność LOK: Defiance. Teraz nie bardzo odczuwamy różnicę dzielącą Kaina od Raziela. (Z drugiej strony, Razel był przecież uczniem Kaina, który w pewnym momencie przerósł mentora, więc nic dziwnego, że mają podobne umiejętności... Mimo to jednak pewien niedosyt IMO pozostaje.)



Czym sterować?

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie pewne drobne mankamenty. Po pierwsze, sterowanie jest w grze trochę kłopotliwe. Chociaż kombinacji jest wiele, np. klawiatura + mysz, sama klawiatura albo pad, jednak nie jest to sterowanie na miarę tego, jakie zaserwowano w Prince Of Persia. Przesadzono tu z liczbą klawiszy i ich kombinacjami, tyle powiem.

Kamera również nie chodzi tak genialnie jak we wspomnianym tu Prince Of Persia (mam wrażenie, że jeszcze długo właśnie ta gra będzie produktem, do którego będziemy odnosić wszystkie TPP). Zdarza się, że kamera gubi bohatera lub ustawia się pod jakimś chorym kątem. Obok tej z widokiem TPP, jest również ta pokazująca świat w FPP. Kłopot w tym, że zawsze jest statyczna. A wówczas nie możemy wykonać żadnego ruchu.

Ach, ten klimat...

Tym, co definitywnie wpływa na grywalność LOK: Defiance, jest na pewno jego klimat. Mało pamiętam gier z tak sugestywnym, mrocznym, gotyckim nastrojem. Większość czasu spędzimy tu w ponurych i zimnych



wnętrzach olbrzymich zamków, katedr czy ruin starożytnych świątyń. Nie zabrakło również podziemnego świata zmarłych, skąd Razel musi uciec, czy innych zakątków krainy Nosgoth. Kult i groza niemal sączą się z tych gotyckich ścian. :) Naprawdę te olbrzymie wnętrza robią bardzo dobre wrażenie.

Wizualny gotyk

Graficy spisali się na medal. Począwszy od filmików, których jest tu sporo i które budują klimat - aż po wygląd postaci. Na uwagę zasługuje bardzo dobra gra światła. Ładne cienie i klimatyczna mgiełka spowijające otoczenie działają na wyobraźnię gracza. Podobnie jak wspomniane już cut-sceny - z przyjemnością, nie nużą tak, jak to wcześniej w tej serii bywało. Bardzo mi się też spodobała animacja postaci, choć nie jest może idealna i daleko jej do Księcia, ale BloodRayne'a to chyba pokonuje.

Mroczna muza...

...towarzysz nam podczas gierowania. Z głośników sączą się powoli ponure dźwięki, świetnie komponujące się z gotyckim wystrojem wnętrza. Chwilami włos się na karku jeży. Postaciom dobrze dobrano lektorów, a niektórych z nich poznamy z poprzednich części. I tak chociażby w rolę Raziela ponownie wcielił się Michael Bell. Jeszcze dłużej związany z serią (bo od pierwszej części Blood Omen) jest Simon Templeman.

Przyszłość Larwy jaśniej widzę

Jeśli by sądzić po tym, co panowie z Crystal Dynamics pokazali przy okazji LOK: Defiance, wydaje się, że drzemie w nich spory potencjał. Jeśli zostanie on rozsądnie wykorzystany, to stara Larwa może i wróci triumfalnie do gry.

Zaś co do ornawianej tu pozycji - kamieniem milowym ona nie jest, ale pierwszoligowym TPP jak najbardziej. Fani tego gatunku oraz mrocznych klimatów powinni jej spróbować.



8+

WYMAGANIA

Wsp. 98/Mc/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akceleracja: 32 MB

Producent: Eidos
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ mroczna atmosfera, dobra fabuła
- ⊕ bardzo ładna grafika
- ⊕ doskonała muzyka

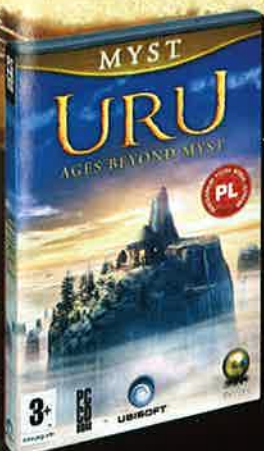
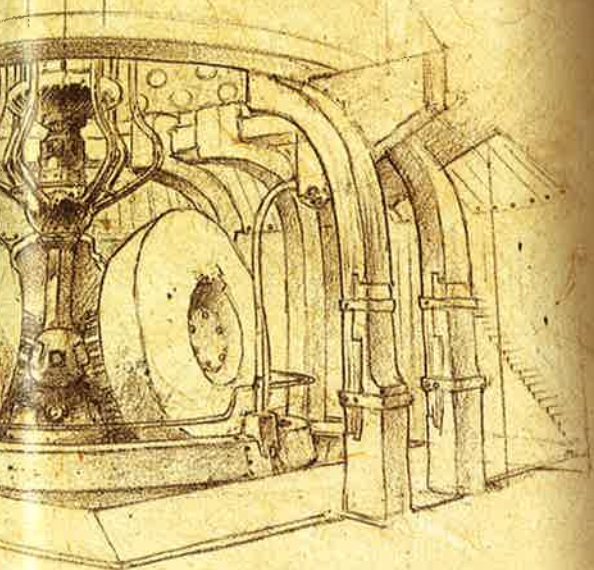
- ⊖ trochę kłopotów z kamerą i sterowaniem
- ⊖ Prince of Persia jednak ciut lepsze

GRYwalność	9
VIDEO	8
AUDIO	9

www.legacyofkain.com

MYST URU

AGES BEYOND MYST



PRZYGODA POZA GRANICĄ TWOJEJ WYOBRAŹNI...



PC CD-ROM



<http://uru.ubi.com>



Uru™ Ages Beyond MYST® Copyright © 2003 Cyan Worlds, Inc. Published by Ubi Soft Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uru™, CYAN®, and MYST® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment.

UBISOFT™

RAILROAD TYCOON™

GATUNEK: EKONOMICZNA

Stoi na stacji lokomotywa – ciężka, ogromna i pot z niej spływa: tłusta oliwa. Stoi i sapie, dyszy i dmucha, żar z rozgrzanego jej brzucha bucha. „Uch” – jak gorąco! „Puff” – jak gorąco! „Uff” – jak gorąco! Panie i panowie. Odjazd!!! Stacja docelowa: Railroad Tycoon 3.

Hut Sędzimir

Pierwsza część serii Railroad Tycoon była grą-fenomenem. Opowiadała o budowie kolei, była grą ekonomiczną z przeciętną grafiką, a jednak odniosła spektakularny sukces, przynosząc jej twórcy, Sidowi Meierowi, sporo zielonych „liści kapusty”. Wiadć, każdy mężczyzna, chce od czasu do czasu pobawić się miniaturowymi modelikami pociągów. Skąd ten pociąg? (Z *Centralnego, he, he, he* – przyp. Smuggler). Tego nie wiem, wiem natomiast, że na pewno zaspokoić go gra Railroad Tycoon 3 – udana, a co najważniejsze – nowatorska kontynuacja serii.

Bagaż doświadczeń

Gry z cyklu Railroad Tycoon właściwie zawsze sprowadzały się do trzech mniejszych „gie-

rek” połączonych w całość.

Pierwszą z nich było budowanie torów i zarządzanie pociągami, drugą spekulacje na giełdzie papierów wartościowych i wykorzystywanie jej do pomnażania zysków, trzecią zaś wykupywanie zakładów produkcyjnych znajdujących się w okolicach stacji i zarabianie na dostarczaniu im materiałów i sprzedaży ich towarów. Wszystkie te moduły powracają w Railroad Tycoon 3, wszystkie jednak – choć w najmniejszym stopniu gra na giełdzie – zostały w wyraźny i istotny sposób zmodyfikowane. Dzięki temu Railroad Tycoon 3 to właściwie zupełnie nowa gra, jaką z poprzedniczkami łączy jedynie identyczna tematyka, tytuł i kilka podobnych ekranów menu. Nowa odsłona

cyklu na pewno będzie dużym zaskoczeniem dla jej weteranów, bowiem taktyki i strategię, jakie wypracowali sobie, grając w poprzednie części, tutaj po prostu nie działają. Muszę się przyznać, że jako „specjalista” od RT2 miałem z tego powodu sporo problemów z rozpoczęciem gry – i kłamię przy tym jak rasowy maszynista. Dopiero po jakimś czasie...

Wolne towary - wolny rynek

Największą, najważniejszą zmianą wprowadzoną w Railroad Tycoon jest „uwolnienie rynku towarów”. Wiem, że brzmi to niezbyt mądrze, ale najlepiej oddaje istotę i ideę tej zmiany. W Railroad Tycoon z każde miasto produkowało pewną i jasno określoną liczbę towarów – wystarczyło tylko zapakować je na wagony, wysłać w dowolne inne miejsce i do kasy twojej kolejowej kompanii wpadały dolary. W Railroad Tycoon 3 sytuacja wygląda zupełnie inaczej.

Po pierwsze, towary są wysyłane i przyjmowane tam, gdzie jest to uzasadnione z ekonomicznego punktu widzenia i jest na nie zapotrzebowanie. Po drugie zaś, towary mają też tendencję do samoistnego przemieszczania się tam, gdzie są najbardziej potrzebne i najdroższe. Brzmi to pewnie dość abstrakcyjnie, ale chodzi po prostu o to, że w ten sposób twórcy gry zasymulowali konkurencję w postaci transportu samochodowego i rzeczniczego. W realiach gry oznacza to ni-

Przyznać trzeba, że engine graficzny stworzony przez programistów z Pop Top Software robi niesamowite wrażenie.



a mogą w dowolnym miejscu na trasie), bardziej opłacalne stało się także łączenie własnej trakcji z torami przeciwnika (bo może to np. pozwolić na dostęp do nowych, bardzo atrakcyjnych rynków zbytu dla towarów produkowanych przez twoje fabryki).

Self-made man

W Railroad Tycoon 3 grać można na wiele różnych sposobów. Podstawowy tryb gry to oczywiście kampania składająca się z 18 coraz trudniejszych misji, podzielonych na kilka rozdziałów prezentujących różne etapy historii transportu kolejowego (a nawet jego wyimaginowaną przez twórców przyszłość) oraz różne miejsca, w których kolej się rozwijała. Misje wchodzące w skład kampanii są dobrane umiejętnie i rzeczywiście z misji na misję stanowią coraz większe wyzwanie. A co najważniejsze – każda ma coś, co sprawia,

mniej, ni więcej – tylko tyle, że jeśli nie zajmiesz się przewożeniem danego towaru lub nie będziesz tego robił wystarczająco dobrze (czytaj: szybko), okazja zarobienia na transporcie przejdzie ci koło nosa. Takie rozwiązanie ma jednak jedną pomocną właściwość – nie musisz już budować małych stacji na środku pustkowia, tylko po to, by móc odebrać np. bydło, potem przerabiane w twoich zakładach na konserwy. Dzięki temu skupiasz się tylko na punktach strategicznych i obsługujesz je – a to oszczędza czas i pozwala uwolnić głowę od nadmiaru drobiazgów.

Po torze, po torze - przez most

Kłopot polega mimo wszystko na tym, by te punkty strategiczne znaleźć. W poprzednich częściach gry najwięcej zarabiałeś na szybkim transporcie dóbr na duże odległości, w Railroad Tycoon 3 dużo bardziej opłacalne są krótkie, rozsądnie zaprojektowane trasy, na których przewozi się starannie dobrane towary z konkretnie ustalonych miejsc. Najważniejsza jest nadal szybkość transportu, a tę zapewniasz przede wszystkim, budując jak najbardziej płaskie, optymalnie zaplanowane tory. Układanie trakcji jest w Railroad Tycoon 3 prostsze niż w poprzedniej edycji gry – pojawił się klawisz Undo pozwalający na cofnięcie nieprzemyślanej decyzji lub usunięcie toru położonego przed chwilą błędnie, przypadkowym ruchem myszki.

Trakcje w Railroad Tycoon 3 mogą teraz także przechodzić przez tunele, których brak był jednym z najbardziej zaskakujących ograniczeń Railroad Tycoon 2. Jedyną rzeczą związaną z edycją torów, jaka nie przypadła mi do gustu, jest budowanie mostów – ich umiejscowienie automatycznie ustala komputer, a czasami, choćby nie wiem, jak się starał, tworzy on przesadnie długie (a w efekcie strasznie drogie) mosty, chociaż wszystko wskazuje na to, że można je zastąpić krótszymi, tańszymi, po prostu lepiej łączącymi dwa brzegi rzeki.

Asystent kolejarza

Główkowania – i to całkiem sporo, przysporzy też takie ustawienie pociągów (dokładniej stacji docelowych i ładowanych na wagony towarów), by cała operacja się opłacała. Możesz to zrobić samodzielnie, ustalając dokładną liczbę jednostek danego towaru przewożoną przez twoje pociągi – to bardzo mozolna, ale przynosząca efekty robota. Możesz też powierzyć to odpowiedzialne zadanie komputerowemu asystentowi. Dajesz mu tylko wytyczne, ustalając m.in. liczbę wagonów składu czy ograniczenia co do ładowa-

nych towarów. Ten radzi sobie ze swoimi obowiązkami całkiem nieźle. To zaś pozwala ci się skupić wyłącznie na planowaniu tras czy innych aspektach pracy (rozwój przemysłu, gra na rynku papierów wartościowych), a nawet zwyczajnie przyglądać się pędzącym przez bezkresne przestrzenie pociągom.

Właśnie za sprawą asysty ze strony komputera Railroad Tycoon 3 to gra, w którą zagrać mogą zarówno ci, którzy marzą tylko o budowie wirtualnych dioram kolejowych, jak i ekonomiści z różnymi pomysłami na zbicie wirtualnych pieniędzy – od logistyków zajmujących się tylko optymalnym transportem towarów aż po spekulantów giełdowych.

Podwójny zarobek

Owe drugiej grupie graczy Railroad Tycoon 3 daje dość spore możliwości – te elementy gry również zostały rozwinięte w stosunku do poprzednich części. O ile zasady gry na rynku papierów wartościowych zmieniły się nieznacznie, tak duża zmiana dotycząca rozwoju przemysłu jest to, że tym razem możesz nie tylko budować istniejące zakłady, ale także budować własne. Dla przykładu – w pobliżu jednej z twoich stacji znajdują się zasoby jakiegoś surowca, ale towar ten transportowany jest drogą rzeczną do zakładu go przetwarzającego, do którego nie prowadzi twoja trakcja. Budujesz zatem odpowiedni zakład przy jednej z pobliskich stacji i zarabiasz dwa razy: raz na transporcie, drugi raz na przetwórstwie.

Inne zmiany odróżniające Railroad Tycoon 3 od poprzednich części cyklu to m.in. „uwolnienie” budowli obsługujących pociągi (teraz np. zbiorniki wodne nie muszą już stać przy stacji,

Spośród wszystkich gier o tematyce kolejowej Railroad Tycoon 3 jest pozycją zdecydowanie najciekawszą, a jednocześnie najbardziej wymagającą.



że zapamiętujesz ją i nie czujesz, jakbyś w kółko rozgrywał ten sam scenariusz, tyle tylko, że w innej scenerii i z innymi pociągami. Najbardziej w pamięci zapada chyba ten scenariusz, który rozgrywany jest w USA tuż po ataku Japończyków na Pearl Harbor.

Poza tym gra oferuje **sandbox mode**, czyli swobodną grę bez ograniczeń, samouczek oraz zestaw pojedynczych misji, które rozegrasz w dowolnej kolejności.

Czy wiesz, że?

George Stephenson to angielski konstruktor uznawany za ojca kolejnictwa

Pierwszym konstruktorem, który umieścił napędzany parą pojazd na szynach był angielski wynalazca Richard Trevithick. Jego pojazd był jednak początkowo za ciężki (wazył aż 5 ton) i popękały pod nim szyny, potem zaś – po zmniejszeniu wagi, koła traciły przyczepność i zaczynały się ślizgać. Pierwszy prawdziwy parowóz skonstruowany przez ojca współczesnych lokomotyw Anglika George'a Stephensa, ruszył w podróż w 1814 roku.



Railroad Tycoon 3 to nie tylko gra dla jednego magnata, ale również świetny multiplayer.

Kto jest magnatem?

Railroad Tycoon 3 to nie tylko gra dla jednego magnata, ale również świetny multiplayer, który daje dużo więcej frajdy, niż można by się spodziewać po grze ekonomicznej. W trybie dla wielu osób rozgrywasz normalny scenariusz z jasno określonymi zasadami zwycięstwa i przegranej – tak jak przy zabawie w pojedynkę. Różnica polega na tym, że komputerowi przeciwnicy nie mają agresywnej sztucznej inteligencji i skupiają się raczej na tym, jak rozwinąć własną koleję, niż zniszczyć twoją. Zupełnie inaczej gra się z żywymi przeciwnikami, gdy pojęcie takie jak „uczciwa konkurencja” właściwie nie istnieje, a kluczem do zwycięstwa jest zazwyczaj przejęcie kontroli nad firmą przeciwnika.

Dzięki temu zwiększa się znaczenie giełdy papierów wartościowych – kiedy grales w pojedynkę, mogłeś ją właściwie całkowicie zignorować, gdy gra kilku graczy, na ekranie zakupu akcji spędzasz dużo czasu. **Multiplayer w Railroad Tycoon 3 to takie komputerowe zobrazowanie zasad krwiożerczego kapitalizmu**, ale dzięki temu gra się weń naprawdę na krawędzi fotela, cały czas obserwując z niepokojem posunięcia konkurencji. W trybie gry dla wielu graczy usunięto opcję „buldożer”, umożliwiającą równanie z ziemią instalacji (to akurat rozumieliśmy, ale także opcję undo. A to kilka razy doprowadziło do nieprzyjemnych pomyłek i dziwnych tras kolejowych (no i zasługuje na minus).

Ciuchcia w 3D

Jak widać na towarzyszących tej recenzji obrazkach, a Railroad Tycoon 3 to pierwsza gra serii zrealizowana całkowicie w grafice trójwymiarowej. Engine stworzony przez programistów z Pop Top Software robi



na kolej jadł zęby. Ta stylizacja nieco mniej pasuje do misji rozgrywanych współcześnie lub w przyszłości, ale jest ona zgodna z klimatem całej serii, nadaje się więc i do tej, najnowszej jej części.

Odjazd!

Muszę przyznać, że moja przejażdżka z Railroad Tycoon 3 odbyła się z przesiadkami. Przez pierwsze godziny spędzone przy grze głównie narzekałem i kłamałem. A to dlatego, że zmiany w modelu ekonomicznym sprawiły, że nie mogłem sobie poradzić ze scenariuszami – chcąc grać w RT3 tak, jak grałem w RT2. Dopiero po jakimś czasie oswoiłem

15.10 - pociąg do Jomy.



niesamowite wrażenie – kręcąc kółkiem myszki możesz w jednej chwili płynnie zbliżyć się z widoku całego kontynentu do jednego konkretnego pociągu, z dymiącym kominem i pracującymi tłokami, jadącego wzdłuż wybrzeża skąpanego w promieniach zachodzącego słońca. Co prawda, obiekty w tym największym zbliżeniu nie są zbyt szczegółowe, tekstury mogłyby mieć większą rozdzielczość, ale i tak możliwość swobodnego zoomowania i obracania mapy w dowolnym stopniu jest dużym osiągnięciem z technicznego punktu widzenia.

Mniej efektowny jest dźwięk – to tak jak w Railroad Tycoon 2: trochę melodyjek o wyraźnym zabarwieniu country oraz kilka stron dialogów (teksty w samouczku, wprowadzenie do misji) odczytywanych ze swadą przez aktora doskonale wcielającego się w postać starego, emerytowanego maszynisty, który

się z nowymi zasadami, zmienionym interfejsem, nową grafiką – i okazało się, że RT3 daje tyle frajdy, ile jazda InterCity albo nawet francuskim TGV – może być komfortowa, szybka i przyjemna. Spośród wszystkich gier o tematyce kolejowej Railroad Tycoon 3 jest pozycją zdecydowanie najciekawszą, a jednocześnie najbardziej wymagającą. Jeśli interesujesz się koleją, bez wahania powinienes chwycić ze sklepowej półki pudełko z odjeżdżającą lokomotywą na okładce. I tylko jeśli dużo grales w RT2, przestrzegam, że początek tej jazdy może się zacząć – znów cytując wielkiego poetę – „powoli jak zółw ociężale”. Ale potem będzie już „gładko tak, lekko tak toczy się w dal/jak gdyby to była pileczka, nie stal/nie ciężka maszyna, zżajana, zdyszana, lecz fraszka, igraszka, zabawka”... komputerowa.

CD-ACTION
03/2004

8+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 400 MHz
RAM: 128 MB
Akccelerator: 16 MB
Producent: Pop Top Software
Dystrybutor: Cenege

nowy model ekonomiczny
elastyczny engine graficzny
wyjątkowo ekscytujący tryb multiplayer

trzeba się przyzwyczajać do nowej mechaniki rozgrywki
uproszczenia w grafice

GRYwalność
VIDEO 9
AUDIO 8

www.railroadtycoon3.com

Super gry w extra cenie!

PC
GAME

Daj się wciągnąć i bądź na czasie!

Kup gry z serii XTRA PREMIERA i wygraj wspaniałe nagrody!



FAIR STRIKE

Zasiądź za sterami helikoptera i wypełnij niebezpieczną i ryzykowną misję. Masz jeden cel – wyeliminować bezwzględnych terrorystów! Przygotuj się na mnóstwo niebezpiecznych zadań, podczas których Twój bojowy śmigłowiec znajdzie się w samym centrum ognia. Musisz uwolnić świat od zagrożenia. 3-2-1... startuj!

Simulator/Akcja



SPACE RANGERS

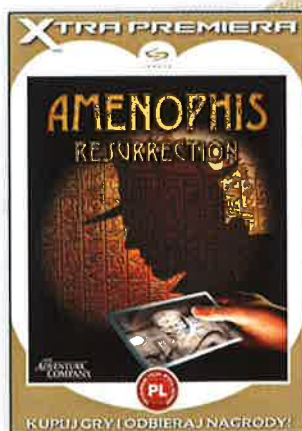
Space Rangers to wciągająca gra akcji z elementami strategii łącząca w sobie cechy takich klasyków jak Elite, Star Control czy HomeWorld.

Walki w kosmosie, odkrywanie nowych światów i cywilizacji oraz niezwykła ilość opcji czynią ze Space Rangers pozycję, która spodoba się wszystkim fanom dobrych produkcji.

Akcja



XTRA PREMIERA



AMENOPHIS

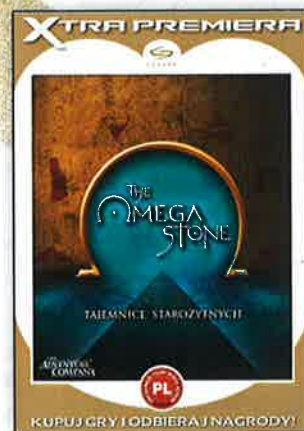
Wyrusź do akcji i jako Alan Parker Cameron, słynny chicagowski detektyw rozpocznij niebezpieczne śledztwo. Już wkrótce okaże się, że będziesz musiał stanąć do walki z potężnym przekleństwem pochodzącym jeszcze z czasów faraonów. Rozwiąż zagadkę Amenophis!

Przygodówka

THE OMEGA STONE

Omega Stone to niesamowita gra przygodowa, w której masz okazję dokonać największych archeologicznych odkryć wszechczasów. Wciel się w postać słynnego archeologa sir Gila Blythe'a i zakończ tłumaczenia pradawnego dokumentu. Krok po kroku, odkryj tajemnice zaginionych królestw i historię najpotężniejszych władców starożytnego świata.

Przygodówka



Prześlij pocztą kody kreskowe wycięte z pudełka a otrzymasz **XTRA nagrody:**

XTRA myszkę komputerową za 2 nadesłane kody,

- **XTRA klawiaturę** za 3 nadesłane kody,

- **XTRA joypad** za 4 nadesłane kody.



WKRÓTCE
PREMIERA!



WIĘCEJ INFORMACJI NA
www.xtra.cenega.pl



WKRÓTCE
PREMIERA!



KUPUJ GRY I ODBIERAJ NAGRODY!



GATUNEK: **PRZYGODOWA**

JOURNEY

TO THE CENTRE OF THE EARTH

EGM

Znacie to jednocześnie irytujące i bardzo miłe uczucie, kiedy coś, co w pierwszej chwili uznaliście za niezbyt udany bądziej, po bliższym zbadaniu okazuje się mieć same niemal zalety i zmusza was to do rewizji pierwotnych poglądów?

Nie lubimy się przyznawać do błędnych ocen, nawet sami przed sobą, i dlatego uczucie to bywa niekiedy mocno irytujące, ale jednocześnie miło nam natknąć się na dowód, że świat (mimo wysiłków entuzjastów globalizacji) nie do końca jeszcze zszedł na psy.

Gdy Szeł (Oby Żył Wiecznie! – jako stary współpracownik mogę pisać te słowa bez obowiązkowego w przypadku młodszych rekrutów wiernopoddanego przykleku) dał mi do recenzji JttCoE, akurat siedziałem po uszy w „Czarnym Zwierciadle”, więc tylko dla porządku zainstalowałem i uruchomiłem grę, pobawiłem się nią przez chwilę – stwierdziłem, że owszem, ładna... i wróciłem do BM. I sam nie wiem – czemu, zostawiłem ją na jakieś dwa tygodnie, mimo że Mac Abra przypominał mi o niej z nieustępliwością dryfującego tankowca. Aż wreszcie, z mieszanymi uczuciami, zabrałem się do niej.

Uczuć mieszanych (albo mówiąc uczucie - ambiwalentnych), doznaje na przykład człowiek na wieść o tym, że najgorszy z jego wrogów zszedł z tego świata powalony nagłym atakiem apopleksji. Radość z tego, że Najwyższy wreszcie ukarał drania za jego nieprawości, miesza się z uczuciem pewnego żalu – mógł go On wszak jeszcze trochę (tak z pół roku!) pomęczyć, tak iżby łobuz wiedział, że zdycha! Moje uczucia mieszane wiązały się z tym, że gra początkowo mocno mnie irytowała, a jednocześnie zachwycała grafiką.



Grafika jest „bowiem zaprawdę” mocną stroną tej gry. Zajmowali się nią Rosjanie, a jest to naród wszechstronnie utalentowany i nie ma w tym stwierdzeniu cienia złośliwości.

W grze animujesz Ariane - niezwykle urodziwą, choć anorektyczną, reporterkę, która ma wykonać serię zdjęć w islandzkim kraterze Snæfells. Helikopter, którym przyleciała, ulega awarii i dziewczyna przez jakąś szczelinę wpada w głąb krateru. Zaraz potem trafia do wielce osobliwej krainy.

Ariane dość szybko odkrywa, że pod ziemią powstała osobliwa społeczność naukowców, którzy z niewiadomych pobudek ukrywają swoje istnienie przed ludźmi z powierzchni i wierzą głęboko, że nieustannie szaleje tam wojna. Oprócz uciekinierów „z góry”, pod ziemią żyją też czterometrowi giganci - łagodni i dobruśni hodowcy mamutów. Obie społeczności żyją zgodnie, wydobywając diamenty w kopalni, do której nikt jakoś nie chce wpuścić przybysza z powierzchni. Nasza bohaterka, która pod kruchą postacią kryje energię wybuchu małej bomby jądrowej, oczywiście nie pogodzi się z odmową i swego dopnie, odkrywając przy okazji, że...

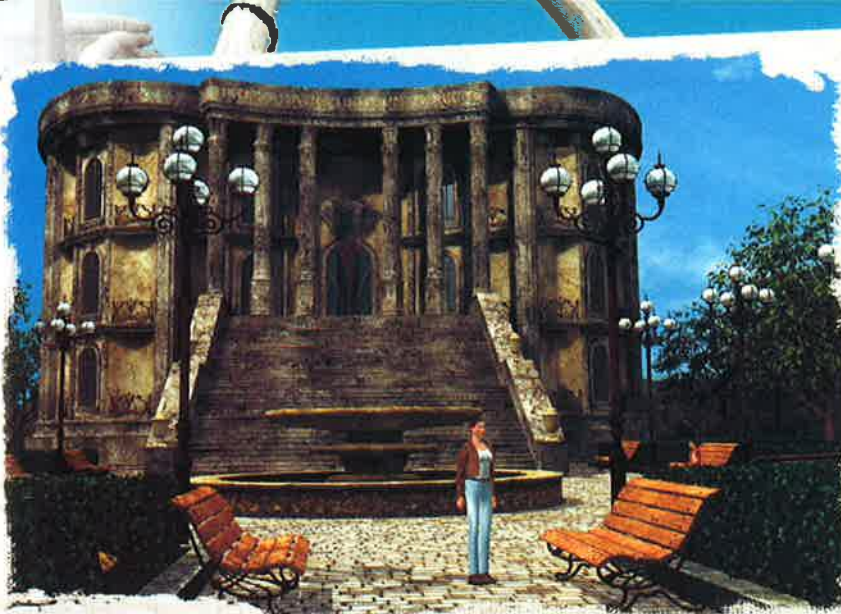
Na spoilers, please!

Nie, nie będę wam psuć przyjemności. Gra jest długa, ma niezwykle rozbudowany obszar, a jej akcja obfituje w dość niespodziewane zwroty. Scenariusz i intryga to kolejne cechy tego produktu, za które wystawiłbym mu **najwyższą ocenę** (pierwszą oczywiście jest grafika). Gra wcale nie toczy się gładko - do spenetrowania

masz rozległy obszar, wszystko jednak zostało tak pomyślane, że gracz nie musi się spieszyć jak podczas łowów na pchły. Ariane jest rozsądną dziewczyną i gdy np. widzi tyrannosaurusa (rexa zresztą), nie pcha się głupio w jego zębatą paszczę, tylko pozostaje w bezpiecznej odległości i daje graczowi czas na obmyślenie sposobu pozbycia się zawałd. Wszystko to świadczy o tym, że twórcy gry po przystąpieniu do jej realizacji mieli starannie przemyślaną scenariusz, którego nie musieli łątać na kolanie wstawkami zręcznościowymi czy czasówkami. (Osobiście bardzo nie lubię, gdy jakaś gra mnie popędza - jestem bowiem człowiekiem spokojnym i skłonny do refleksji, a spieszę się tylko wtedy, kiedy spragniony zobaczę z dala „wódopoj” z dobrymi trunkami.)

Rozkosze łamania czachy...

W grze są oczywiście i typowe łamigłówki, z których chyba najtrudniejsza to klasyczna Wieża z Hanoi. Masz zatem trzy trzpienie - na pierwszym ułożone są krążki w liczbie ośmiu, od najmniejszego (na dole) do największego (na górze). Trzeba je przenieść z pierwszego trzpienia na trzeci, korzystając z drugiego, który traktujemy jako pomocniczy. Przenosić można tylko jeden krążek naraz i nie można kłaść większego na mniejszy. Krążków jest osiem, co komplikuje nieco sprawę, ale pomyślawszy chwilę, można się z tym uporać w kilka minut, co jest pięknym dowodem na to, że myślenie ma przyszłość - choć z kolei niejeden nasz parlamentarzysta jest żywym dowodem czegoś wprost



„przeciwpołożnego”. (Wieżą z Hanoi nazywa się tę łamigłówkę dlatego, że jej twórca - francuski matematyk Eduard Lucas, w 1883 roku dołożył do niej legendę o buddyjskich mnichach, którzy w świątyni w Hanoi musieli się nad ułożeniem tej wieży, a gdy im się to uda, nastanie koniec świata. Nie ma się co niepokoić, ponieważ mniś mają do ułożenia 64 krążki, a jest to problem podobny do szachowego. Wiedzący co nieco o potęgach i logarytmach dość szybko oszacują, że rząd liczb, jaką otrzymamy, to jedynka przynajmniej z czterdziestoma kilkoma zerami. Możemy spać spokojnie.)

...i nadstawiania uszu

Wróćmy jednak do naszej gry - musimy stwierdzić, że poza grafiką i zdumiewająco efektownymi animacjami oraz niezwykle

dość skomplikowany interfejs, a właściwie pewne jego osobliwości. Kamera np. dokonuje całkiem nieoczekiwanych skoków i zmian miejsca ustawienia, co sprawia, że niekiedy tracimy orientację. Aby trafić na hotspot (miejsce aktywne w grze), trzeba niekiedy przeszukać cały ekran, a w dodatku nie zawsze wiąże się on z aktywacją kursora. Trzeba się zatem zdać na intuicję - a to dostarcza sporej satysfakcji, jeśli trafimy, ale też nie ułatwia życia. W kilku miejscach niezbyt przyjazny graczowi interfejs sprawia prawdziwe utrapienie - konia z rzędem temu, kto bez kilku zawieszistych przekleństw domyśli się, jak przed apteką odebrać zamówione chwilę wcześniej lekarstwo (trzeba przesu-

„przelotka”) też nie jest niezachwianie słuszne, bo na przykład menu gry jest ładne, efektowne i gruntownie przemysłane.

Mali robią dobrze

Grę zrobiły grupy producentów i programistów, które nie są jeszcze za bardzo znane na rynku, ale podejrzewam, że jeszcze pokażą łwi pazur. W ogóle godzi się zauważyć, że osławione produkty osławionych firm okazują się często hitami klasy „S” (czyli mówiąc inaczej shitami), a rzeczy, jakie powstają w niewielkich i nikomu - skądinąd - nieznanach grupkach entuzjastów okazują się bardzo dobrze przemyślanymi i z pietysmem wykonanymi tytułami. JttCoE jest bardzo obiecującym debiutem i z niecierpliwością będę czekał na następne gry tych zespołów. Aha, warto jeszcze wspomnieć o jednej zalecie gry, nie zawsze przez graczy docenianej - dość szybko się ona ładuje i uruchamia, a ilość miejsc do zapisu stanu rozgrywki jest doprawdy imponująca! Oczywiście ma też ona opcję wyświetlania napisów.

Krótki finał...

W sumie zważywszy na wady i zalety gry, oceniam ją BARDZO SUBIEKTYWNIE (patrz niżej...) na siedem punktów z dziesięciu. Ech, gdyby nie ten interfejs...



► Cztery słonie, różowe słonie.

ciekawie poprowadzoną intrygą mocną jej stroną jest **oprawa muzyczna** - oryginalna i miła dla ucha. Ariane porusza się na ogół w sielskich miejscach, czemu towarzyszy muzyka łagodna jak mydełko kosmetyczne i także pieszcząca słuch. Jogurt Jodomella przeczeszcza łagodnie, nie przerywając snu! No, ale w końcu nie każdy lubi muzykę ponurą jak aktualne sny Sraddama H!

Aby nie było za ciężkie...

Pojawia się zatem pytanie - skąd moja początkowa niechęć do gry? Cemu nie rozplywam się z zachwytem?

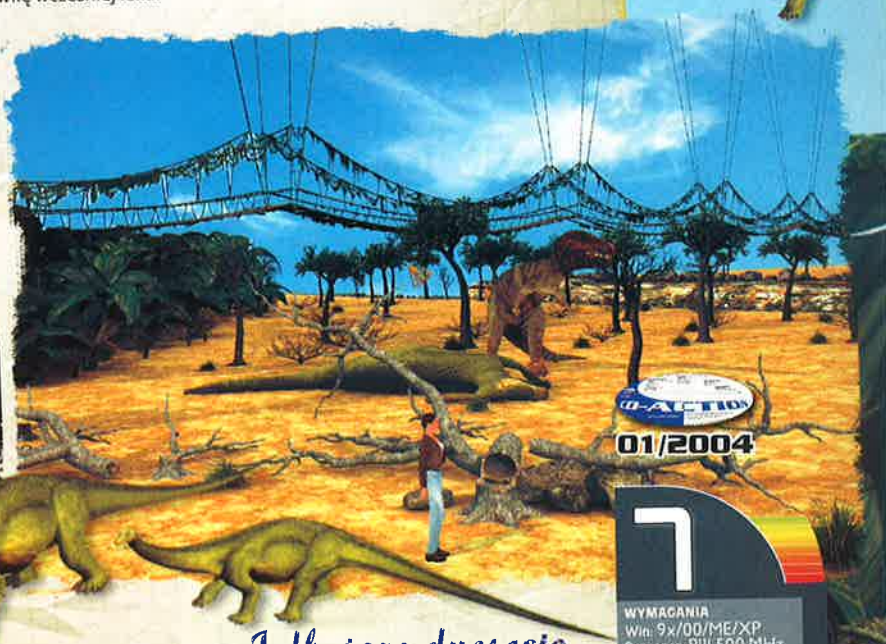
Gra ma jedną wadę, o której można się co prawda przyzwyczaić, ale w kilku miejscach daje się ona bardzo we znaki. Tą wadą jest

nać Ariane nieco w prawo - dosłownie o jeden krok! - aż się poruszy i odsłoni dzwignię, ale akurat w tym miejscu niezwykle trudno jest trafić na właściwy punkt). Nie psuję tą uwagę nikomu zabawy - ci, co zechcą się o tym przekonać, stwierdzą też niechybnie, że EGM pisze prawdę, całą prawdę i tylko prawdę, howgh!

Są to elementy świadczące o tym, że twórcy gry nie przemysłeli do końca interfejsu (albo przeciwnie, przemysłeli i świadomie postanowili w kilku miejscach utrudnić zabawę - czego akurat nie lubię). Co prawda, stwierdzenie o niezbyt przyjaznym użytkownikowi interfejsie (niektórzy fachmani, zamiast świadomie pokracznego „międzymordzia”, używają dość ładnie brzmiącego słowa

...I dłuższa dygresja

Milemu panu, który zawetował moją recenzję polonizacji gry POST MORTEM przyznam, że do samego końca polskiej wersji nie sprawdziłem, ale też nie wydawałbym kategorycznych sądów w rodzaju „miernota tej polonizacji jest faktem obiektywnym”. Fakty nie bywają obiektywne lub subiektywne, mój panie, tylko po prostu - są faktami. Co może być subiektywnego lub obiektywnego w tym, że np. koń kopnął gęś czy kowala? Pojęcie „miernota” zaś nie należy do kategorii faktów, tylko ocen, a te, siłą rzeczy, jeżeli wydane indywidualnie - są subiektywne. W jednym prostym zdaniu popełnić dwa błędy logiczne - no, to się nie każdemu udaje!



01/2004



WYMAGANIA
Win: 9X/00/ME/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: potrzebny
Producent: Frogwares
Dystrybutor: GMX Media

scenariusz
grafika
dźwięk

niedopracowany interfejs

GRYwalność
VIDEO 6
AUDIO 7

http://www.frogwares.com.ua

GATUNEK: AKCJA/TPP

THE
SIMPSONS

■ Czarny Iwan

Wbij do miksera jaja jak berety, wlej beczkę śmiechu, dorzuć kilka odcinków The Simpsons i duży kawał Grand Theft Auto. Potem dobrze potrząśnij, zabełtaj i zmiksuj – aż gra osiągnie konsystencję budyniu. Możesz teraz pacnąć sobie tę pychotę na talerz – i zjadać!

HIT & RUN

Nie jest to mój oryginalny pomysł na podwieczorek, lecz przepis, jakim posłużyli się panowie z Radical Entertainment. Powiem krótko, na tym torcie nie brakuje nawet wisierek!

I WILL NOT CALL MY
TEACHER HOT Cakes*

Simpsonów chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Serial o „oryginalnej” rodzinie ze Springfield jest przebojem nie tylko w USA. A z wielu rekordów, jakie pobił, chyba najbardziej znaczący jest ten, że The Simpsons to **najdłużej wyświetlany serial animowany na świecie** (już piętnasty rok!). Przez te lata Simpsonowie polecili w kosmos (na jednym z amerykańskich wahadłowców), pojawili się w relacjach z Białego Domu i spotkali z największymi sławami sztuki i polityki. Teraz, oprócz oglądania Simpsonów, możecie również sterować poczynianiami szurniętej rodziniki ze Springfield.

BART SIMPSON

Lat 10, jedyny syn Homera i Marge, uczeń 4 klasy szkoły podstawowej w Springfield. Pełne imię Barta to... Bartolomeo, jego drugie imię jest również widzięczne. Jo - Jo. Bart nie przepada za szkołą, uwielbia za to jazdę na deskorolce i kreskówkę „Zdrajce i Pocharatka” (The Itchy & Scratchy Show) oraz klauna Krusty'ego. Przyjaźni się z ciapowatym Milhouse Van Houtenem. Bart ma skłonność do „oryginalnych” żartów, m.in. udawał chłopca, który wpadł do studni, odpiłował głowę pomnika Jebediah Springfielda itp.

I WILL NOT XEROX MY
BUTT

Simpsonowie zaczęli karierę, kiedy dinozaury chodziły jeszcze po świecie - więc nic dziwnego, że już w zamierzczej przeszłości trafili również do półświatka konsoli, choćby w grach The Simpsons: Road Rage (PS2) czy The Simpsons: Skateboarding (PS2). Wreszcie doczekaliśmy się również przeboju na ukochane PC. Gra została zatytułowana The Simpsons: Hit & Run, a owe „uderz i uciekaj” zapowiada zabawę rodem ze wspomnianych GTA i Midtown Madness.





MARGE SIMPSON

Zona Homera i matka trójki ich dzieci - gospodyni domowa. Jej życie kręci się wokół robienia obiadów, prania, prasowania itp. Niewielki kompleks i fiksacja na punkcie własnych włosów sprawiły, że Marge nigdy ich nie ścina. Zanim zaprzęga się w kierat domowych obowiązków, była m.in. policantką, kelnerką, agentem nieruchomości, aktorką (zagrała w sztuce „Tramwaj zwany pożądaniem”). Marge maluje też obrazy i namiętnie czyta magazyn „Gąbka i odkurzacz” (Sponge and Vacuum).

BART+BUCK2 ARE NOT LEGAL+TENDER

Wielcy fani i zwolennicy serialu animowanego znajdują w grze znajome kąty i ulubione postacie - dom Simpsonów, Quik-E-Market, rezydencja Mr Burns, Krustylu Studios i wiele innych - spędziłem kilkanaście godzin zwiędzając te miejsca. Lokacje są bardzo szczegółowe - dokładnie odwzorowano całe Springfield. Miasteczko jest ogromne i możemy wejść do wielu domków, a ponieważ większość obiektów jest interaktywna, zabawa nigdy się tu nie kończy. (Po wejściu do baru można zagrać na automatach, uruchomić maszynkę do lodów, rozwalić automat do napojów itd.).

49 misji podstawowych podzielono na kilka etapów, w których wcielamy się - po kolei - w Homera, Barta, Marge, Lise i Apu. W grze jest też 7 bonusowych misji (które otwierają się po znalezieniu kompletu specjalnych kart kolekcjonerskich) i 21 szybkich wyścigów (na mieście można spotkać chętnych do szaleńczych rajdów za kasę). Warto dodać, że komplet kart ze wszystkich etapów

HOMER

Oprócz żony Margie i trójki bachorów bez większych osiągnięć w życiu. H. Simpson pracuje w elektrowni atomowej jako kontroler bezpieczeństwa w sektorze 7G. Zarówno w pracy, jak i w domu najczęstszym zajęciem Homera jest spanie. Lubi także oglądać telewizję i żłopać piwo Duff z kumpami (w Moe's Tavern). Przysmakiem Homera są paczki oraz świnie ryki (Pork Chops). Nie przejmuje się tłuszczem i kaloniami, mimo że choruje na serce. Nie ma też jednej nerki (drugą oddał Abrahamowi - ojcu). Homer to nieco rubaszny, głupawy gamoń, który ma skłonność do wpadania w kłopoty. Wybaczmy mu jednak jego wady, bo widać, że kocha żonę i dzieciaki.

(49 kart) daje dostęp do filmu animowanego z przegodami Itchy'ego i Scratchy'ego. Wśród najbardziej charakterystycznych postaci z filmu animowanego w grze nie zabraknie dziadka Barta, obu siostr Marge, dyrektora Skinnera, sprzedawcy z Comic Book, Neda Flandersa i wielu innych. Jest tu cała śmietanka.

I WILL NOT SPIN THE TURTLE

Historia, w jaką wnikają się bohaterowie, została napisana przez Matta Selmana, Tima Longa i Matta Warburtona, czyli te same osoby, które skrobiały scenariusze do serialu animowanego. Daje to wyobrażenie o klimacie, jaki sączy się z ekranu monitora. Pojechane teksty i wesołe scenki sprawiały, że turlałem się ze śmiechu po podłodze. Cała afera związana jest z mechanicznymi pszczołami i tajemniczym czarnym vanem, który krąży po ulicach Springfield i ktoś zeń fotografuje wszystko wokół. Co z tego wyniknie, przekonacie się sami, jak zwykłe

To nie jest gra wyłącznie dla fanów serialu. To jest gra dla każdego, kto ma chore poczucie humoru i lubi GTA.

Kwintesencją gry są szalone wyścigi po ulicach miasteczka. Dokonywać będziecie rozbojów w biały dzień, ścigać za kasę, pędząc na czerwonych światłach, rozwalając samochody i kopać przechodniów. Jednak zaczynajmy od początku.



■ Nie każdy może być Małyszem.



Twórca zwanowanej rodziną Simpsonów urodził się w połowie lat pięćdziesiątych w USA. Jego ojciec miał na imię Homer i zawodowo zajmował się rysowaniem kreskówek. Mały Matt dużo rysował, jednak niewiele zaglądał do książek - dlatego nawet dziś lepiej go nie pytać, kto był 1. prezydentem USA lub które miasto jest stolicą kraju. Mimo to Matt Groening ukończył Evergreen State College w Olimpii i przeniósł się do Los Angeles. Na autostradzie, na której zepsuł mu się samochód, wymyślił pierwszy komiks „Life in Hell” - tytuł najlepiej obrazuje, jakie było wówczas jego nastawienie do rzeczywistości. Paradoksalnie te ostre, ciężkie historyjki bardzo się spodobały w L.A.: i tak o Groeningu zaczęło być głośno. Kiedy jednak producent filmowy James L. Brooks zaproponował mu realizację kreskówki na podstawie „Life in Hell”, ten przedstawił inny projekt (który powstał w jego głowie w ciągu 15 minut tuż przed umówionym spotkaniem). Tak powołano do życia zwaną rodziną Simpsonów. Premierę Simpsonowie mieli 19 kwietnia 1987 roku.

Zręcznie skonstruowane szybkie misje, wiaderko grywalności i smakowita polewa specyficznego humoru Simpsonów sprawia, że od Hit & Run nie można się oderwać.

MAGGIE SIMPSON

Najbardziej tajemniczy członek rodziny :) Maggie ma dopiero rok, a jej ulubionym zajęciem jest ssanie smoczka. Emocje wyraża poprzez zmianę intensywności ssania smoka. Przeciwnikiem Maggie jest dziecko z jedną brwią. Wiadomo również, że Maggie uwielbia „Zdrapka i Pocharatka” - ogląda to całymi dniami.



jednak w przypadku niepowtarzalnej rodziny ze Springfield finał jest zupełnie zaskakujący.

THE TRUTH IS NOT OUT THERE

Zadania, z jakimi muszą zmagać się bohaterowie, wymagają zazwyczaj ostrej jazdy po mieście i łamania wszystkich przepisów drogowych (a trzeba uważać, bo policja ze Springfield nie lubi piratów). W jednym z questów Bart musi złapać w określonym czasie kilkanaście małp, które uciekły z laboratorium. Aby nie było żuźdeń, małpki są potrzebne do testowania różnych specyfików. Kiedy wreszcie udało mi się złowić wszystkie zwierzątka, Dr Nick - pracownik laboratorium, zakrzyknął „wspaniale, wreszcie będę mógł wbić elektrody w wasze mózgi!”. LOL. (Chociaż małpy mogą się w tym momencie czuć nieco mniej ubawione.)

Homer też musi często naciskać pedał gazu. W jednej z misji musi zdobyć krew dla ojca, a w innej czeka go ciężka praca w elektrowni atomowej (w tym etapie gierka staje się platformówką - Homer ma zniszczyć kilkanaście urządzeń znajdujących się na różnych piętrach elektrowni).

Większość questów utrzymana jest w tej właśnie konwencji. W tym czasie trzeba też zbierać monety (dostajemy je za każdy zniszczony obiekt, często można je też znaleźć w różnych, trudno dostępnych miejscach). Za ten szmal możemy wymie-

nić wysłużonego gruchota państwa Simpsonów na konkretną brykę. Oczywiście większość pojazdów da się tu ukrącić, to znaczy zabrać jakiś wóz ze stojących na skrzyżowaniu lub parkingu, jednak te najlepsze dostępne są jedynie za gotówkę. Co ciekawe, rodzinka Simpsonów nie stosuje brutalnej siły (w końcu gra jest dla dzieci) i np. nie wywleka kierowcy z jego wozu. Simpsonowie po prostu dosiadają się do drivera. Trochę przemocy jednak się pojawia, bo jeśli któryś z bohaterów się wkurzy, może skopać anonimowego przechodnia lub rozwalić „z nogi” automat, skrzynkę pocztową lub co tam mu się nawinie pod but.

i am NOT THE NEW DALAI LAMA

Dostępnych w grze pojazdów jest ponad 40, ale te najciekawsze z nich w rodzaju masywnego Płow Kinga Barneya, gruchota sprzedawcy z Comic Book, wozu Homera czy futurystycznego pojazdu profesora Frinka można zdobyć tylko za gotówkę lub po wykonaniu określonych questów. Podobnie jest ze strojami naszych bohaterów. Każdy z nich może również mieć - oprócz własnego roboczego uniformu - pojechany,



Bart potrafi być okrutny. Ta scenka obrazuje, jak młody Simpson traktuje stróżów prawa.



• Motylem byłem, ale utyleś, nigdzie nie polecisz, ptaszku!



• Co tak leżysz, nie jesteś na wakacjach! I nie mów, że to botało!



• Pozycja bezpieczna? No, to jeszcze raz bućkiem w brzuszki!



• Ups! Jadą postłki, trzeba się ewakuować!

Z kamerą wśród ludzi - Lisa Simpson



• Te dzieci tak cudownie się bawią!



• Ciekawe, co się stanie, jak nacisnę ten guzik?



• Ups!



• Lepiej już pójść...



• Zawsze chciałem zobaczyć kanały na Marsie.



TALK TO COMIC BOOK GUY

zupełnie odlotowy strój, który można kupić w Quik-E-Markecie. Homer przebierze się np. w rzeczy „mamuśki” (sukienka w kwiaty i dziergany beret), Bart za ninję lub zawodnika futbolu amerykańskiego, zaś Lisa ubierze oryginalny strój... kanapki, a jej mama wystąpi w uniformie policjantki lub miss stanu.

I CAN'T SEE DEAD PEOPLE

Sterowanie samochodami jest wygodne - fizyka jak na grę, która nie jest przecież symulatorem samochodowym, stoi na **wysokim poziomie**. Samochodziki można w niej rozbić niemal jak w Carmageddonie, lecz trzeba uważać, bo zupełnie zdezelowany wóz wybuchnie i przyjdzie nam szukać nowej bryki. Na szczęście uszkodzenia da się w niektórych miejscach naprawić (oznaczono je symbolem klucza francu-

skiego). Jeśli pojazd nie zostanie zniszczony, a po prostu gdzieś utknie, można go z powrotem postawić na koła (respawn). Funkcja ta jednak nieco w grze zawodzi. Bywa, że podczas wyścigu wóz wypadnie z toru, ale nie ulegnie zniszczeniu. Po pacynięciu w spację z powrotem postawimy go na drodze. Niestety często też bywa, że komputer stawia pojazd nie w tym miejscu, w którym wypadliśmy z drogi - tylko gdzieś hen od miejsca wyścigu. W etapach na czas ma to kolosalne znaczenie i bywa naprawdę denerwujące.

I WILL NOT OBEY THE VOICES IN MY HEAD

Właściwie to jedyne zastrzeżenie, jakie mam po zderzeniu z szaloną rodziną Simpsonów.

Graficznie gra mnie wymiotła. Obawiałem się nieco, że będę zazdrościł Gem.iniemu wersji konsolowej The Simpsons: Hit & Run, ale gdy zobaczyłem grę na blaszaka - nie miałem wątpliwości. Przynajmniej w tym przypadku **nie mamy do czynienia ze słabą i niedopracowaną wersją** (gra od początku zresztą była przygotowywana na kilka konkurencyjnych platform). Oprócz świetnej grafy, która jest po prostu bardzo udanym przeniesieniem animacji filmowej, równie dobrze okazały się głosy postaci - a tych udzielił ci sami lektorzy, którzy brali udział w tworzeniu serialu telewizyjnego.

Zręcznie skonstruowane szybkie misje, wiaderko grywalności i smakowita polewa specyficznego humoru Simpsonów sprawia, że od Hit & Run nie można się odebrać. Jeżeli chcecie zostać przegwożdżeni do monitora na wiele godzin, wystarczy odpalić Simpsonów - dobra zabawa gwarantowana!

*teksty Barta, które wypisuje na tablicy na początku każdego filmu



Lisa Simpson

8-letnia uczennica drugiej klasy, inteligentna i świetnie się uczy. Lisa należy do Mensy, słucha jazzu i dobrze gra na saksofonie. Nie znosi dowcipasów Barta i w przeciwieństwie do reszty rodziny - nie jada mięsa. Postać niemal tragiczna - mama powtarza jej, by się uśmiechała mimo własnego smutku. Idolem Lisy jest Murphy Krawiwa: ce Działła (Bleeding Gums Murphy), a najpoważniejszymi planami na przyszłość - prezydentura USA.

9

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 192 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Radical Entertainment
Dystrybutor: Vivendi Universal

⊕ świetna grafika
⊕ dużo ciekawych samochodów
⊕ specyficzny humor
⊕ świetna muza
⊕ niezłe lokacje

⊖ problemy z kamerką
⊖ wkurzający respawn wozów

GRYwalność
VIDEO 9
AUDIO 8

www.thesimpson-hitandrun.com

Curse: The Eye of Isis

Kiedy pierwszy raz uruchomiłem *Curse: The Eye of Isis*, na mojej twarzy zagościł grymas, który nawet przy końskiej dawce dobrej woli trudno było zaliczyć do świadczącego o sympatii. Oczekiwałem bardziej lub mniej klasycznej przygodówki, tymczasem to, co zobaczyłem, bez cienia wątpliwości było survival horrorem.

■ **CormaC**

Nie przepadam za tym gatunkiem gier. Nie udało mi się doń przekonać, mimo prób poczynionych pod wpływem przyjaciół, którzy upierali się, że *Resident Evil* czy *Blair Witch Project* to tytuły co najmniej bardzo dobre. (A tego pierwszego to w ogóle nie lubić może tylko ktoś o guście kompletnie zwiniętym.) Uruchomiłem, pograłem, skasowałem i przyjąłem do wiadomości, że mój gust faktycznie jest odrobinę inny niż u większości, co zresztą przejawia się nie tylko w sferze gier komputerowych. Tyle tylko, że ja wolę określać go mianem „awangardowego”, a nie „zwiniętego”. :) No dobrze, żarty żartami, ale przeciw survival horrorom mam argumenty całkiem poważne i konkretne. Gry te zrażały mnie sposobem prezentacji akcji – zmienna kamera i ograniczone pole widzenia przeszkadzały mi. Dlatego właśnie pierwszy kontakt z *Curse* trudno mi było zaliczyć do udanych. W miarę jednak, jak tonąłem w świecie gry i zagłębiałem się w fabułę, uprzedzenia te stopniowo ze mnie parowały.

VIII - nie kradnij

Kolem zamachowym wydarzeń przedstawionych w *Curse* jest statuetka egipskiej bogini Izidy, gwizdnięta z wystawy w British Museum w XIX-wiecznym Londynie. Kradzież eksponatu nie jest może sama w sobie czymś niesłychanym, jednak pogoń za złodziejem rozrasta się do rozmiarów wielkiej przygody obfitującej w wydarzenia trudne do ogarnięcia rozumem. Eksponat

jest bowiem złowieszczo niezwykle – rozbudził on starożytne zło przynoszące ludziom śmierć lub szaleństwo, zdolne tchnąć życie (a raczej jego pozory) w zwłoki ludzi i zwierząt, nieważne, jak bardzo zleżałe czy zdekompletowane by one były. I tak, w muzeum nieszczęśnicy najpierw umierają, następnie zaś zaczynają włączyć się po korytarzach w towarzystwie omotanych bandażami starożytnych Egipcjan, roztaczając nieświeży zapach i rzucając się na żywych.

To jest jeszcze nic – trafimy też do miejsc, w których będziemy z rozrewnieniem wspominać British Museum, ze wszystkimi jego licznymi atrakcjami. Miejsca te to bar-

dziej lub mniej oklepane w gatunku horrorów archetypy siedlisk zła – prócz muzeum przyjdzie nam w ślad za rabusiem i statuetką tułać się m.in. po kanałach, statku i egipskiej piramidzie. Wszędzie będzie nam towarzyszyć żółta mgła, której pojawienie się zwiastuje niechybnie kłopoty.

Co dwie głowy to nie jedna

Fabuła jest mocną stroną gry. Mógłbym się nawet pokusić o stwierdzenie, że to jej największy plus, nawet jeśli w samej końcówce wyskakuje drobny motyw załatwiający telenowelę. Cóż, skoro da się przeboleć telenowelowe naleciałości w starych Gwiezdnym Wojnach (chodzi mi o niespodziewanie odkrywane więzy pokrewieństwa), to i w *Curse* powinny one ujść, zwłaszcza że tutaj są mniej zintensyfikowane i pojawiają się za późno, by rzutować na rozwój wydarzeń. Rozwój, dodam, dynamiczny i bardzo w swej naturze filmowy.

Zdecydowanie urozmaica też grę fakt, że co jakiś czas, niekiedy dosyć niespodziewanie, zmienia się prowadzona przez nas postać. No właśnie – nie przedstawiłem jeszcze dramatis perso-

nae. Drzwi British Museum przekraczamy jako młody inżynier Darien Dane – syn sławnego archeologa, który wygrzebał spod ziemi feralną statuetkę, ostatnie lata życia zaś spędził w zakładzie dla obłąkanych, dokąd zaprowadziło go jego największe odkrycie. Nieco później do akcji wkroczy zielonooka Victoria Sutton – przyjaciółka Dariena jeszcze z lat dziecięcych, opiekunka egipskiej wystawy.

Zamię bohaterów nazwać można kwestią czysto estetyczną, bo choć Victoria otrzymuje po jakimś czasie kryształ, który – świecąc – ostrzega przed bliskim niebezpieczeństwem, jednak rozgrywka nią nie

■ Tak, ten słosik to dzieło tych wątlých rącek.



■ Ciepłe przyjęcie.



To dobra gra. Wciąga zręczną kombinacją świetnej fabuły, sporej dawki akcji, szczyptą nieprzesadnie skomplikowanych elementów przygodowo-kombinacyjnych i klimatem. Szkoda tylko, że można ją ukończyć w niespełna 10 godzin



Choć nastrojowości grze odmówić trudno, jednak nie jest to niestety jeden z tych horrorów, które potrafią naprawdę przerazić i ściągnąć na gracza nocne koszmary.

różni się niczym od prowadzenia Dariena – nadaje jedynie grze owego wspomnianego filmowego posmaku.

Prócz dwójki grywalnych bohaterów w poszukiwaniach statuetki udział bierze jeszcze niejaki **Abdul Wahid**, biorący na siebie rolę przewodnika i jedyne łącznika z „normalnym” światem, w którym wypchane zwierzęta nie schodzą z wystawy. Pełni on w grze bardzo ważną funkcję, bo nie tylko czasem podrzuca przydatne przedmioty (broń, amunicja), lecz również jest chodzącym **savepointem** – tylko w rozmowie ze zmieniającym co jakiś czas własną lokalizację Abdulem można zapisać grę. Ma on jeszcze jedno „zastosowanie”, o którym jednak napiszę później.

Nastroj niezły, groza marna

Choć nastrojowości grze odmówić trudno, jednak nie jest to niestety jeden z tych horrorów, które potrafią naprawdę przerazić i ściągnąć na gracza nocne koszmary. Niby wszystko jest na miejscu – świetny materiał na horror w postaci wiktoriańskiego Londynu i egipskiej piramidy, niezłe efekty dźwiękowe pokroju odgłosów kroków, skrzypnięć, wrzasków, diabelskich chichotów za zamkniętymi drzwiami itp. Mimo to całość gdzieś gubi tę siłę przebicia, jaka cechowała np. film „28 dni później” (by pozostać przy temacie zombi). Wynika to zapewne z faktu, że twórcy Curse poszli na skróty i wybrali znacznie prostszą w realizacji, jednak zarazem dużo mniej skuteczną – metodę straszenia: oddziaływanie tym, co się dzieje (czyli np. wyskakującym nagle zombiakiem), a nie tym, co zdarzyć się może. Podczas gry przestraszyłem się jeden jedynek – gdy z zamyślenia wyrwała mnie pokazana nagle ożywiona mumia. W grze pojawia się momentami napięcie i ślady tej „właściwej” szkoły straszenia, jednak jako horror Curse niestety kuleje.



Podejrzane kieszonki

Skoro już zahaczyłem o wady gry, przez moment pozostanę przy tym temacie. W sposób iście kretyński zaprojektowany został w grze inwentarz. O ile da się przeżyć nadmiar klikania klawiszami funkcyjnymi podczas obsługi owego (np. aby skorzystać z mapy i wrócić do gry, trzeba pstryknąć klawiszami cztery razy), o tyle fakt, że nie można wyrzucić przedmiotu z inwentarza jest już po prostu karygodny i nierzadko frustrujący. Co jakiś czas trzeba bowiem zaopiekować się jakimś ważnym znalezionym przedmiotem, a pojemność kieszeni jest ograniczona. Wtedy wyjścia są dwa – można albo zużyć jakiś przedmiot (lek lub amunicję), albo zasuwać (nierazko przez cały etap) do Abdula i u niego zdeponować najmniej ważną część dobytku.

To jednak paranoja, aby bohater targał ze sobą np. miotacz płomieni, pistolet, strzelbę oraz kuszę (pomniejsze przedmioty pomijam) i twierdził, że nie ma gdzie upchnąć jakiegoś kluczyka... Co więcej – inwentarz ma osobne przegródki na broń, dokumenty i pozostałe przedmioty, więc np. pozbycie się niepotrzebnej lub bezużytecznej broni nie zwalnia miejsca choćby na wspomniany już kluczyk. Zasuwasz więc do Abdula, dokonujesz trudnego wyboru, czy oddać lek, czy amunicję do którejś z broni, robisz miejsce na cholerny kluczyk, po czym okazuje się – dla przykładu – że napotkana postać oprócz kluczyka musi ci dać coś jeszcze...

Techniczne wzloty i upadki

Pod względem technicznym gra trzyma poziom, w dodatku – mimo multiplatformowości – dostosowana została do warunków pecetowych (wersja blaszakowa wygląda ponoć dużo lepiej niż xboksowa). Bardzo dobrze wykonane zostały lokacje, które przemierzają Darien i Victoria – tekstury są wysokiej jakości, zadbane też o efektowne odbicia w kałużach czy lśniąca posadzkę, poświatę bijącą z okien i tym podobne smaczki. Nic do zarzucenia nie mam **bardzo ładnym modelom postaci** tak bohaterów gracza, jak i napotykanym przez nich ludzi i potworów. Ogólnie rzecz biorąc, **gra wygląda atrakcyjnie**, zwłaszcza w wysokich rozdzielczościach (a w tych działa zresztą szybko). Udźwiękowanie również wyszło obronną ręką ze starcia z recenzentem – doskonale podłożone zostały głosy (ten brytyjski akcent...), o efektach dźwiękowych już wspominałem. Nieco błado na tym tle wypada natomiast dość nijaka i broniąca się przed zapamiętaniem muzyka.

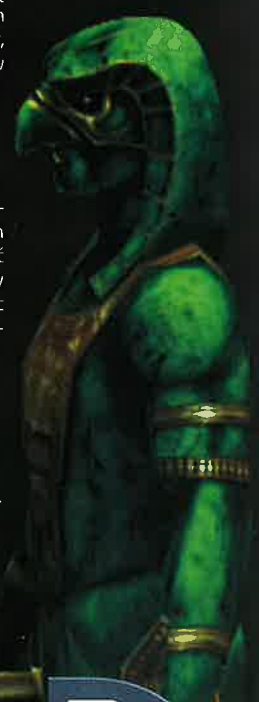
Praca kamery ogólnie jest poprawna, choć zdarzały się przykre momenty, w których postać wychodziła poza kadr, a kamera pozostawała w miejscu. Trzeba było wtedy po omacku wrócić w pole widzenia i opuścić lokację jeszcze raz. Ciut lepiej można też było rozwiązać **walkę** – która, jak by nie patrzeć, jest ważnym aspektem gry. Otoż, jeżeli chcemy mieć pewność trafienia, musimy chwilę przycelować, stojąc nieruchomo, aż kropki w ro-

gach celownika zbiegną się do środka, co przy generalnie ciasnych klaustrofobicznych lokacjach najczęściej skutkuje utratą zdrowia. Kocham też sytuację, gdy wycofuję się do innej lokacji, zmienia się kamera i na pierwszym planie mam cofającego się bohatera en face, podczas gdy przeciwnik niknie z widoku i można tylko zgadywać, co robi oraz w jakim stadium celowania jestem (bo i celownika nie widać). **Zaskakująca bywa głupota wrogów**, usprawiedliwiona w przypadku niezbyt bystrych zombiaków, jednak nie do zaakceptowania w przypadku ludzi – często przeciwnik nie

dostrzega nie tylko stojącej niedaleko postaci, ale nawet faktu, że właśnie wbił mu się w tyłek belt kuszy.

Zamykamy nasz teatrzyk

Curse: The Eye of Isis to dobra gra, która wciąga zręczną kombinacją świetnej fabuły, sporej dawki akcji, szczyptą nieprzesadnie skomplikowanych elementów przygodo-kombinacyjnych i klimatem. Szkoda tylko, że nie uszczędniono się wymienionych wpadek i że można ją ukończyć w **niespełna 10 godzin**. Miłośnicy gatunku powinni być jednak usatysfakcjonowani.



WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Processor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: T&L

Producent: Asylum
Dystrybutor: Dreamcatcher

- ⊕ wciągająca fabuła
- ⊕ fajne, przystępne łamigłówki
- ⊕ dobra oprawa graficzna
- ⊕ klimatyczne lokacje
- ⊕ bardzo dobre głosy i niezłe efekty

- ⊖ jak na horror mało straszne
- ⊖ przeboje z inwentarzem

GRYwalność
VIDEO: 8
AUDIO: 7

http://www.cursegame.com/

■ Constanty Foch

Posiadacze PC - tów zapatrzeni w ekrany monitorów, na których wraże armie orków zdobywają zamki ludzi lub kosmiczni komandosi strzelają do Obcych z wypasionych wózków o nazwie Warthog, nie wiedzą, że można się bawić zupełnie inaczej. Bez przemocy, bez rozlewu krwi, a nawet bez specjalnego wytężania umysłu.

Wiedzą o tym z kolei konsolowcy, którzy mieli okazję zagrać w jedną z gier należących do gatunku z japońską nazwą *bemani*. Tłumacząc ze skośnookiego na nasze *bemani* to gry muzyczne, a może nawet bardziej rytmiczne, czyli takie, w których najważniejsze jest wycucie rytmu. Kiedy grzebałem w pamięci - ostatnio mocno przez karnawał zabałaganionej, zatem gdybym coś pokręcił, wybaczenie - wynalazłem tylko jedną grę tego typu wydaną na PC, czyli Britney's Dance Beat. Nic dziwnego, że blaszakowcy nie wariują na punkcie gier *bemani* tak jak niektórzy konsolowcy (w tym

znajomy z redakcji magazynu Virus - uwaga, uwaga... sam Dr Szymek). Zarówno Britney's Dance Beat, jak i Pop Idol to słabe gry, jedno z najgorszych w tym gatunku.

Jesteś idolem

Program Idol znacie pewnie wszyscy - to polska wersja angielskiego Pop Idola, amerykańskiego programu American Idol, czyli telewizyjnego show, które ma wyłaniać gwiazdy piosenki uwielbiane później przez tłumy. Polski Idol bardzo blisko trzyma się wytycznych wyznaczonych przez licencję, nawet obecność Kuby Wojewódzkiego nie była przypadkowa. W jury każdej edycji programu jest taki jeden inteligentny cwaniak-dupek. Od razu więc zasady, jakimi rządzi się gra, i cała jej otoczka, **wydadzą się wam znajome**. Tyle tylko, że identyczne kształtem i kolorystyką logo programu mieści napis Pop Idol (a nie nasze swoje Idol), a Cygana i spółkę zastępują weterani angielskiej branży muzycznej Pete Waterman, menedżer z koncertu płytowego RCA Simon Cowell (to właśnie angielski Wojewódzki) oraz Nicki Chapman, menedżerka Spice Girls i Annie Lennox. Cała reszta jest, jak to się mówiło z 5 lat temu, „identiko”, nawet czołówka początkowa i melodyjka, jaką słychać w jej trakcie.

Wielbi cię tłum?

A jak się w to gra? Przede wszystkim strasznie łatwo - z jedną ręką szukającą miodu w uchu (bo w grze nie ma go zbyt wiele), a drugą spoczywającą na klawiaturze można przejść całe Pop Idol w kilkadziesiąt minut. Mechanizm rozgrywki jest bardzo prosty - na środku ekranu znajduje się celownik-krzyżak, w którego stronę, z każdej z czterech krawędzi ekranu, zaczynają - wraz z muzyką - nadlatywać ikonki przedstawiające jeden z czterech kierunków. Kiedy ikonka np. ze strzałką w górę znajduje się w samym środku celownika, musisz

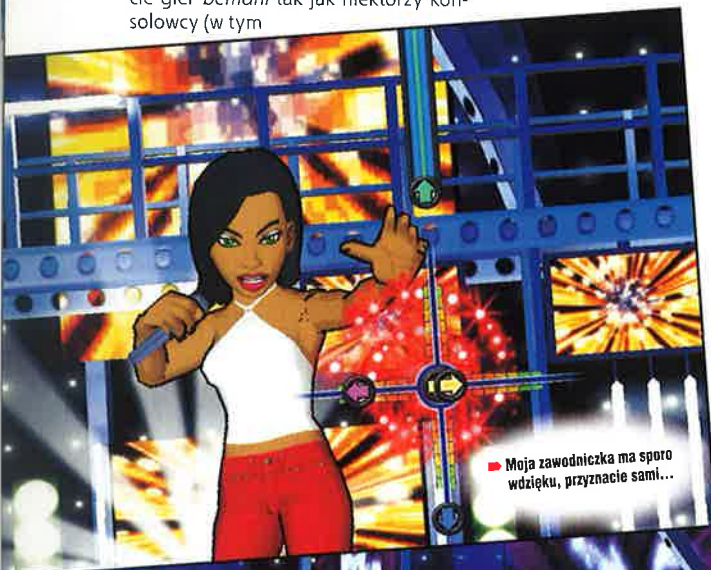
wcisnąć na klawiaturze... strzałkę w górę. Czasami dwie ikonki wskazujące ten sam kierunek są ze sobą połączone - wtedy musisz wcisnąć odpowiedni klawisz w momencie, w którym przez środek celownika przelatuje pierwsza ikonka, przytrzymać go i puścić wtedy, kiedy najeżdża nań ikonka druga.

Gdy awansujesz do tej części programu, która jest transmitowana w telewizji, pojawia się jeszcze jeden element, tzn. specjalne ikonki-gwiazdki. Te musisz złapać (tak samo jak normalne ikonki kierunkowe), aby zrobić wrażenie na publiczności. Jest to ważne o tyle, że czystość śpiewu (czyli precyzja powtarzania sekwencji kierunkowych) wpływa przede wszystkim na ocenę jurorów, ale nawet jeśli podczas wykonywania utworu popełniasz błędy, a złapiesz wszystkie gwiazdki, masz duże szanse na zwycięstwo w głosowaniu widzów.

Ymydł

Na sukces lub porażkę w każdym z kilkunastu etapów gry wpływa również - przynajmniej teoretycznie, kre-

acja, w jaką ubierzesz własnego kandydata na idola przed występem. Wybierasz kombinację strojów z ponad 20 dostępnych, ustalasz kolor włosów i przybranie głowy, a w przypadku śpiewających dziewcząt decydujesz także o kolorze szminki czy lakieru do paznokci. Trudno powiedzieć, jakimi kryteriami kieruje się komputer podczas oceny tego, czy ubrałeś się dobrze, czy źle. Ani bowiem wybierając kreacje zgodne z moim zmysłem estetycznym, ani decydując



Moja zawodniczka ma sporo wdzięku, przyznacie sami...



Teraz musisz w odpowiednim momencie wcisnąć jednocześnie kursor w dół i kursor w lewo.



Bemani nie jest do bani

Bemani to japońskie określenie gatunku gier, w których najważniejsze jest wycucie rytmu i ucho do muzyki (UWAGA! Oficjalnie nazwa ta dotyczy tylko gier wyprodukowanych przez Konami - potentata tego gatunku, ale my nie będziemy aż takimi ortodoksami). Gry tego typu są popularne przede wszystkim w Kraju Kwitnącej Wiśni i zazwyczaj tam powstają. Nieliczne wyjątki to produkcje typu Britney's Dance Beat czy właśnie Pop Idol, zazwyczaj dużo słabsze twory programistów z Europy czy Stanów Zjednoczonych. Gry bemani powstają zazwyczaj z myślą o salonach gier (w Japonii nadal są one bardzo popularne), potem przenosi się je na konsole. Znakiem charakterystycznym wielu gier bemani są nietypowe kontrolery - maty do tańczenia, zestawy bębenków, gitary i inne. Najciekawsze produkcje gatunku to:

PARAPPA THE RAPPER 1 & 2

Przygody wyciętego z papieru chłopaka, który rapowaniem ratuje własne miasto od różnego rodzaju kłopotów, przy okazji walczy o serce ukochanej. Jak się rapuje? Bardzo prosto - na ekranie pojawiają się ułożone w rytmiczne sekwencje przyciski, które należy wcisnąć - gracz wykonując te polecenia, rapuje kolejne słowa. Zabawa przednia, a jednocześnie pozytywnie nastroja do świata...

DANCE DANCE REVOLUTION

Do doskonała seria firmy Konami, która doczekała się już kilkunastu różnych edycji.

W Dance Dance gra się, stojąc na specjalnej platformie (na automatach) lub wykładanej na podłodze macie (w wersji konsolowej). Na nich zaznaczone są strzałki kierunkowe. Podczas gry na ekranie - oczywiście przy dźwiękach muzyki - pojawiają się sekwencje strzałek, a zadaniem gracza jest powtórzenie ich na macie. W efekcie powstają szalone układy tańeczne, o jakich gracze sami pewnie by nigdy nie pomyśleli. Na najwyższym poziomie gry sekwencje pojawiają się na ekranie muszisz już za pamiętać - komendy pojawiają się tak szybko, że nie ma czasu ani na chwilę wahania, tym bardziej na błędy...

SAMBA DE AMIGO

Produkcja firmy Sega, w której zadaniem gracza jest wymachiwanie dołączanymi do gry maracasami we wskazanych (polecenia na ekranie) miejscach, tzn. u góry po lewej lub na dole po prawej. Jedną z najbardziej popularnych gier gatunku niewyprodukowaną przez Konami. Niestety w „wersji domowej” wydana wyłącznie na konsolę DreamCast, dziś już nie produkowaną.

VIB RIBBON

Bardzo nietypowa produkcja, nawet jak na gatunek gier muzycznych - kierujesz w niej złożonym z kilku kresiek ludzikiem. Ten idzie wzdłuż ciągłej, prostej linii (coś w stylu tych kreskówek przerażających niedawno w reklamach Plusa). W zależności od muzyki prosta linia zakręca się, tworząc m.in. pętle, kwadraty, a ty musisz pokonywać te przeszkody i wciskać odpowiedni przycisk. Duża atrakcja gry to to, że można w niej wykorzystać własną muzykę.

Gra jest bardzo prosta - w odpowiednim momencie wciskasz klawisz kursora i..., kilkadziesiąt minut później masz już wszystko za sobą.

się na takie, jakie były mu całkowicie przeciwne, nie udało mi się stworzyć stroju, który zostałby oceniony na „tak”. Okazuje się jednak, że nie trzeba się tym specjalnie przejmować, bo grę ukończyłem bez trudu w rzeczach, które zawsze oceniane były na „nie”. Jak widać, **ważniejsze jest to - jak śpiewasz, a nie to - w czym występujesz**. Plusem tych przebieżek jest to, że „piosenkarczyk” możesz ubrać w kilka fajnych ciuzzków - szkoda, że nie zawsze działa to z prawdziwymi dziewczynami.

Śpiewać każdy może

Jak już pisałem, gra jest banalnie prosta. Poza tym nie oferuje zbyt wielu trybów rozgrywki, bowiem poza tym podstawowym symulującym całą drogę kariery, jaką przechodzą kandydaci na Idola w programie, możesz przeciwyczyć dowolną z niemal 40 brzmących w grze piosenek,

zagrać w grę w kilku graczy (wykonanie piosenki kolejno, jeden po drugim), a także uruchomić tryb Karaoke, w którym słyszysz melodię wybranej piosenki, a na ekranie pojawiają się jej słowa. Ot - i wszystko.

Trudno Pop Idola uznać za grę szczególnie udaną - chociaż wersja PC góruje nad wersjami konsolowymi, bo tutaj ikonki kierunkowe zdają się bardziej zgrane z rytmem i słowami piosenek (na PS2 wyglądało to zupełnie przypadkowo, tak jakby gra miała kłopoty z synchronizacją). **To przeciętna produkcja**, która nie przekona PC-towców do gier muzycznych. Szkoda, bo w dobrym wykonaniu (patrz: ramka) dają one naprawdę mnóstwo frajdy i wywołują szeroki uśmiech na twarzy - a zimą taki promienny uśmiech ma dużo większą wartość niż zwykle.

5+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ wierne odwzorowanie popularnego programu telewizyjnego
⊕ lepsze niż na konsolach połączenie sekwencji klawiszy z muzyką

⊖ bardzo niski poziom trudności
⊖ po dwóch godzinach gry wszystko już widziales

GRYwalność
VIDEO 5
AUDIO 6

www.codemasters.co.uk/popidol/

Constanty Foch

O licencjach filmowych recenzenci pracujący w pismach o grach komputerowych napisali już niejedno zjadliwe, kpiące, pełne ironii zdanie. Mieli ku temu pełne prawo - gry bazujące na fabule, postaciach i miejscach zaczerpniętych z kasowych kinowych przebojów rzadko kiedy docierają do przeciętnej, nie mówiąc już o przeszkoceniu powyżej tej poprzeczki.

Terminator 3 War Of The Machines

GATUNEK: FPS

Na tym tle T3: War Of The Machines wypada wyjątkowo. Przy czym nie jest to niestety zaskoczenie pozytywne, a raczej totalne rozczarowanie. Tak słabej grzej licencji filmu znanego z kina nie było od czasu... właściwie na PC nie przypominam sobie innej równie słabej gry licencyjnej, a na konsolach tylko jedną - dokładnie Charlie's Angels. Pozycję tak niemrawą, jakby

mapy. Dostępne są tu zaledwie trzy tryby rozgrywki: klasyczny deathmatch, misje z jasno określonymi zadaniami oraz tryb capture and hold, zbliżony do podstawowego trybu conquest w Battlefieldzie. I tylko (tylko!!! Tyłko!!!) w tym ostatnim grać można w pojedynkę z niezwykle głupimi botami (zaczynają się w bardziej ciasnych korytarzach, nie potrafią zbyt dobrze prowadzić pojazdów itp.). Efekty dźwiękowe są słumione tak, jakby ktoś nagrywał je pod kocem, z niską częstotliwością próbkowania. Zamiast uspokajającego grzechotu ciężkich karabinów maszynowych dostajemy rurę wydechową malucha z zapachem gaźnika. Grafika - koszmarni ludzie, którzy poświęcili sporo godzin własnego życia na generowaniu świata przyszłości i terminatorów na potrzeby filmów kinowych. Zarówno ludzie, jak i roboty przemieszczają się kółkowi, z niewielką liczbą klatek animacji, tak i ludzie, i roboty padają sztywno jak manekiny ze sklepowej witryny.

się dwie interesujące. Są to infiltrator - robot, który może przyjmować ludzki kształt i używać ludzkiej broni (ale po najechaniu na celownikiem od razu się odkrywa), oraz FK, czyli latające poduszki znane z filmu. Po co komu jednak ciekawe klasy jednostek w grze, która jest niedopracowana i po prostu nieudana? Może chodzi o samą postać terminatora 'will be back', choć dla ludzkości będzie lepiej - jeśli temat War Of The Machines już nigdy nie powróci.



Paskudna czerwona poświata towarzyszy ci, gdy grasz maszynami. Czyżby miała maskować niedociągnięcia gry?

programowała ją na spółkę sprzątaczką z ogrodnikiem, którym programiści zlecili tę robotę, bo w planach mieli akurat niecierpiący zwłoki wyjazd na Florydę czy inną Jamajkę (oczywiście za pieniądze wyciągnięte od producenta przekonanego, że zarobi na licencji krocie).

Terminator 1942

T3: War Of The Machines to klon Battlefield 1942 - gra przeznaczona przede wszystkim do gry w sieci, w której na wirtualnym polu walki stają przeciw sobie dwie siły zbrojne maksymalnie złożone z 64 graczy łącznie. Ten pomysł na rozgrywkę, połączony z ciekawą licencją (terminatory to przecież najdoskonalsze wojenne maszyny przyszłości), mógł zaowocować świetną grą. Tymczasem dostaliśmy niedokończony gniot, który potencjalnym jej kupcom nie daje ani grama miłości - a to sporo nerwów i okazji do złorzeczeń...

Sądny dzień

Gra oferuje 12 map, z których większość zaprojektowana jest tak nieudolnie, że - np. - do zdobycia baz prowadzi tylko jedna droga, a niektóre korytarze/okopy nie prowadzą do żadnej konkretnej lokacji, a tylko zajmują niepotrzebnie powierzchnię danej

Ostatnią obelgę zostawiłem sobie na koniec - jak na każdą nieopatrnie wydaną na rynku grę sieciową przystało, firma Atari nie uruchomiła ani jednego serwera dedykowanego rozgrywkom War Of The Machines. Co wy na to? Sieciówka bez własnego serwera, jedynie z sesjami aktywowanymi przez jakichś nieszczęśników z modemem, którzy kupili tę grę skuszeni okładką z terminatorem lub którzy dostali ją od kogoś niemającego rozeznania w temacie członka rodziny.

Bunt... graczy

Plusy? Właściwie tylko jeden - wśród dostępnych klas jednostek (mimo wymyślnych nazw - wszystko to raczej standardowi snajperzy, szturmowcy itd.) po stronie maszyn znalazły



Ach, gdyby tak na muszce znajdowali się programiści odpowiedzialni za grę...

3

WYMAGANIA

Win: 98/2000/ME/XP
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Clever's
Software Development
Dystrybutor: Atari

⊕ właściwie brak, ewentualnie...

⊖ właściwie wszystko, a w szczególności...

GRYwalność

VIDEO 3
AUDIO 4
1 2

www.t3war.com

Przed Tobą świat na krawędzi
pierwszego konfliktu militarnego na skale globalną - I wojny światowej.



the World War I BATTLEFIELDS

„Od tej gry nie można
tak po prostu wstać
i odejść... To nie zabawa,
to prawdziwa wojna.”

Ocena: 8/10



Zobacz na własne oczy realia lat 1914 - 1918, każdy szczegół, autentyczne budynki, jednostki bojowe i miejsca sławnych bitew. Wszystko stworzone w oparciu o archiwalne zdjęcia i wspomnienia żołnierzy dzięki czemu podczas gry będziesz miał niezwykłą okazję rozwinąć swoją wiedzę o wydarzeniach historycznych.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!
Nowy sklep internetowy Cenege Poland!
www.sklep.cenege.pl
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!

POWERED BY
gameSpy

Lesta

PC
CD
ROM

byka
BUKA ENTERTAINMENT

CENEGA

The Entente: World War I Battlefields © 2004 Buka Entertainment, The Entente: World War I Battlefields © 2004 Lesta Studio.
Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy i projekt znaku „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Produkt został zaprojektowany zgodnie z licencją Windows Media Format Components Distribution License udzielaną przez Microsoft Licensing. Ten produkt zawiera technologię, której właścicielem jest Microsoft Corporation i która nie może być używana bądź dystrybuowana bez licencji Microsoft Licensing, GP.

Wydawca w Polsce: Cenege Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70

W poprzednim numerze CD-Action (najfajniejszego magazynu o grach™) jedną z pełnych wersji gier było Crazy Taxi - wciągająca jak błotniste moczary samochodówka firmy Sega. Podobała się? W takim razie - niczym w przypadku Meg Ryan i Toma Hanks - mam dla was wiadomość: na PC właśnie ukazała się trzecia część tej gry...

Constanty Foch

Trzecia Szalona Taksówka jednak nie trafi - przynajmniej w najbliższym czasie - na nasze płyty CD, więc chętni do pogrania w ten tytuł będą musieli wydać sporo więcej kasy niż te grosze, za jakie w cenie poprzedniego CD-Action nabyliście Crazy Taxi. Czy warto? Czy Crazy Taxi 3 jest 3 razy lepsze od oryginału?

Einstein w taksówce

To - jak mawiał Albert Einstein - zależy. Przyda się tutaj wprowadzenie, byście wiedzieli, na czym polega problem z Crazy Taxi 3. Pierwsza część cyklu trafiła do salonów gier w 1999 roku, a kilka miesięcy później została wydana na najpotężniejszą wówczas konsolę Sega Dreamcast. Na obu platformach odniosła naprawdę duży sukces, bo graczom spodobała się wizja szalonego taksówkarza, który nie licząc się z przepisami ruchu drogowego, rozwoził klientów, licząc na pokaźny napiwek za szybką jazdę, a nie bezpieczeństwo.

W 2001 roku, znów na Dreamcast, wydana została druga część serii, która tym razem działała się w mieście przypominającym jako żywo Nowy York. W tej części pojawiły się dwie istotne nowości - pierwsza z nich to klienci grupowi, np. czterech zawodników futbolu amerykańskiego jadący po meczu na randkę w cztery różne miejsca; drugą zaś nowy manewr, jaki mógłś wykonać taksówką, czyli Crazy Hop. Pozwalał on np. przeskakować samochody stojące na czerwonym świetle (to najprostsze z jego zastosowań).

W tym czasie pojawiła się jeszcze PC-towa konwersja oryginalnego Crazy Taxi (to właśnie w tę wersję mieliście okazję zagrać w zeszłym miesiącu) oraz (w połowie 2002 roku) Crazy Taxi 3: High Roller - gra będąca przez długi czas czas exclusivem, wypuszczonym wyłącznie na konsolę Xbox. Teraz wreszcie, po 18 miesiącach, PC-towa wersja Crazy Taxi 3 jest faktem. W czym tkwi problem?

Małe jabłko i oaza błyskotek

Chodzi o to, że Crazy Taxi 3: High Roller w założeniu miało być produkcją przygotowaną specjalnie na potrzeby potrzebującej wówczas

znanych tytułów konsoli Xbox. „Produkcją” jest tutaj słowem o tyle dobrym, że nie ma w grze zbyt wiele artystycznej duszy i świeżych pomysłów, a cały High Roller to właściwie tylko kompilacja dwóch wcześniejszych gier cyklu.

Dowody? Proszę bardzo! W grze możesz wybrać jedno z trzech miast, czyli... znane już West Coast, Small Apple i Glitter Oasis (nowe, ale...). Z Crazy Taxi 2 powracają Crazy Hop i klienci grupowi, również zestaw bonusowych minigier przeniesiony został z niewielkimi tylko zmianami z drugiej części serii. Ponownie na ekranie pojawiają się znani już kierowcy (dla każdego miasta czterech, z czterema



Crazy Taxi 3 to na pewno dobry tytuł dla tych, którzy nigdy nie grali w poprzednie części, choć nie ma tu wystarczająco wielu nowych pomysłów, by zainteresować tych, którzy znają dowolną wcześniejszą inkarnację gry.

różnymi samochodami), ponownie przyjdzie nam zawozić tych samych klientów w te same miejsca.

O tym, że nie zmieniła się istota gry, nie trzeba już chyba wspominać - Crazy Taxi to wciąż karkołomna jazda z klientami do wskazanych przez nich lokacji. I tradycyjnie jedynym patentem na zmieszczenie się w dziewięciu ciasnym limicie czasu jest **przeciskanie się między pędzącymi z naprzeciwka samochodami**, wykorzystywanie wszystkich możliwych skrótów i nieustanne aktywowanie manewru Crazy Dash (dającego taksówce przez chwilę efekt turbo).

Las Vegas na pół gwizdka

Oczywiście (choć biorąc pod uwagę obecny stan branży gier komputerowych - nie jest to wcale aż tak oczywiste...) Crazy Taxi 3 ma kilka nowych elementów. Bezspornie największą nowością jest tu Glitter Oasis, któremu za wzór posłużyło tym razem Las Vegas. Poziom ten rozgrywany jest zawsze w nocy. Miasto hazardu rozświetla neonami pustynny mrok, ale - w mojej przynajmniej opinii - potencjał tkwiący w Las Vegas nie został przez projektantów poziomu zupełnie wykorzystany. Niby wszystko wygląda tak jak powinno - świeci, błyska, są wysokie budynki hoteli-kasyn i wszystko, co kojarzy się z wielkim V, ale jazda na tym poziomie wcale nie sprawia frajdy. Wymaga mniejszej koncentracji niż na poziomach znanych z wcześniejszych części gry i nie daje adrenaliny nowej iniekcji.

Jedynym fajnym pomysłem związanym z tym etapem jest rozszerzenie mapy na tyle, by poza miastem zmieściła się jeszcze imitacja Wielkiego Kanionu, w którym poziom trudności znacznie wzrasta (choć trudno zrozumieć, po co ktoś chciałby tam jechać taksówką). Tu jednak twórcy gry popełnili jeszcze jeden błąd - i niektóre miejsca poziomu, właśnie te w okolicach Wielkiego Kanionu, stanowią dla taksówki pułapkę praktycznie nie do przejścia, co w grze, w której liczy się każdy ułamek sekundy, powoduje, że wpadnięcie do takiej dziury kończy się dla gracza restartem i przekroczeniem dziennego limitu słów obelżywych.

Oświeć mnie dynamicznie

Poziom Glitter Oasis, pełny neonów i światełek, jest dobrym miejscem na zaprezentowanie kolejnej nowinki Crazy Taxi 3, a dokładniej oprawy graficznej wzbogaconej o kilka efektów, między innymi „dynamiczne rozmywanie światła” (a la GTA3). Efekt jest rzeczywiście stodziutki jak pączek od Blińskiego, ale niepoważnym ze strony twórców jest szczególne chwalenie się nim, bo nie jest to ani nic specjalnie nowego, ani wyjątkowo spektakularnego. (Szczególnie po tym, jak obejrzelismy w redakcji kilka dni temu demo Far Cry'ą.) Odnawiamy jednak z recenzentką sumiennością i dodajemy, że poza tym **grafika wzbogaciła się także o proste efekty dymne oraz nieco bardziej szczegółowe modele samochodów i ludzi**.

Aha - podczas wymieniania różnic między Crazy Taxi 3, a wcześniejszymi częściami serii trzeba też wspomnieć, że poziom West Coast z pierwszego (znane nam już z pełnej wersji) Crazy Taxi na potrzeby „trójki” **podrasowano tak**, by gracze mogli wykorzystywać w nim manewr Crazy Hop. Szczegółowo mówiąc, to chyba najbardziej udana modyfikacja, jaką High Roller wnoszą do serii. Nowe West Coast jest jeszcze lepsze od klasycznej, oryginalnej wersji tego poziomu. Za to duży plus i duże brawa - to sztuka w tak udany sposób wskrzesić coś, co weterani-taksiarze znają niemal na pamięć.

Minitaksówki

Crazy X, czyli zestaw minigier, zawiera w Crazy Taxi 3 dwadzieścia pięć bonusów, które na pierwszy rzut oka wydają się całkowicie bezsensowne i pozbawione jakiegokolwiek uzasadnienia, a które po pierwszych kilku sesjach nie pozwalają się od nich oderwać. Oczywiście zdarzają się też wpadki, jak np. minigierka polegająca na przeskakaniu przez płonącą obcę, wjeżdżaniu z powrotem na rampę i... przeskakaniu przez płonącą obcę. Są i bonusiki z dużo większą grywalnością, jak np. odbijanie gigantycznej piłki od bejsbola czy jeżdżenie po poruszających się platformach - i tych jest na szczęście więcej.



Tryb Crazy X jest w pewnym sensie tym, co sprawia, że wracasz do gier Crazy Taxi, nawet po jakimś czasie. Wówczas zawsze ci się wydaje, że jesteś w stanie wybić tę piłkę trochę dalej, a jeżeli nie - łatwość, z jaką zaczynasz i kończysz te minigierki, sprawia, że to świetny sposób na zabicie chwili wolnego czasu.

Taksometr

Mimo najszczerzych chęci i dużej sympatii, jaką darzę oryginalne Crazy Taxi, trudno mi z pełnym przekonaniem polecić najnowszą część serii. Crazy Taxi 3 to na pewno dobry tytuł dla tych, którzy nigdy nie grali w poprzedniczki, ale nie ma tu wystarczająco wielu nowych pomysłów, by zainteresować tych,



Crazy Taxi w sądzie

O popularności gry Crazy Taxi świadczy to, jak często mechanika rozgrywki wymyślona dla tego tytułu wykorzystywana jest przez innych twórców gier. Dwa najważniejsze przykłady to GTA3 (i Vice City) oraz Simpsons: Road Rage. To pierwsze firma Sega i studio Hitmaker potraktowały jako rodzaj „holdu” - zresztą uganie się za klientami taksówką stanowiło tam niewielki fragment całej gry. Dużo bardziej załaziła za skórę ludziami z Segi gra Simpsons: Road Rage, w wielu recenzjach nazywana wprost Crazy Taxi w Springfield. Recenzje te zostały zresztą wykorzystane przez firmę Sega jako uzasadnienie pozwu sądowego skierowanego przeciw programistom ze studia Radical Entertainment z oskarżeniem o kradzież wartości intelektualnych.



03/2004

6

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Processor: PIII 1GHz
RAM: 256 MB
Akceleracja: 32 MB

Producent: Hitmaker
Dystrybutor: Cenega

grywalność
minigierki
nowa wersja poziomu West Coast

nie nowego...
więc tylko dla debiutantów serii
duże wymagania sprzętowe

GRYwalność
VIDEO 6
AUDIO 6

www.empireinteractive.co.uk



GATUNEK: ZREČNOŚCIOWA

Zawsze uwielbiałem klocki Lego. Do dziś uznaję je za najlepszą zabawkę, jaką można ofiarować dziecku – gdyż poza rozrywką dają również bardzo duże pole do popisu dla wyobraźni i rozwijają zdolności manualne, ćwicząc przy okazji pomysłuń. Jednak zabawa nimi ma sens tylko w jednym przypadku – gdy nie są wirtualne.

BIONICLE™

THE GAME

On'ik

Układanie klocków Lego na komputerze dostarczałoby zapewne tyle emocji, co symulator jedzenia pizzy – niby to samo, a jednak przeżyć z prawdziwego życia nawet w najmniejszej części nie zapewni. Zdają sobie z tego sprawę tak twórcy klocków, jak i Electronic Arts (to oni stworzyli tę grę na licencji) – a gra, poza tytułem i wizerunkami bohaterów ze znakomitym rodzajem zabawek nie ma nic wspólnego.

Historia

Lego się skomercjalizowało. Kiedyś (czyli za czasów mojej wczesnej młodości) dostępne były zestawy ze statkiem piratów (taki jeden – niestety nie ten największy – mam do dziś w piwnicy), szpital, komendę policji, lotniskiem i wieloma innymi obiektami, które przez samą swoją tematykę były marzeniem

większości polskich dzieci. Zwłaszcza wtedy, gdy Lego dostać można było jedynie w śp. Bałtonie. (Taki Pewex, tylko tańszy... Choć ciekaw jestem, ilu z was w ogóle kojarzy nazwę „Pewex”. Kurczę, mam dopiero 20 lat, a czasem czuje się już taki stary. :-)) Naturalnie za ogromne pieniądze. Dzisiaj, gdy obserwuję sklepy z zabawkami, prym wśród klocków wiodą te z Harrym Potterem czy też oparte na innej hitowej licencji (np.

NBA). Widać, wielkiemu duńskiemu koncernowi znudziło się już wypuszczanie horrendalnie drogich zabawek na cudzych licencjach i postanowił zrobić coś własnego – cykl Bionicle.

Poke-bionicle

Jednak bez reklamy i najlepiej – serialu telewizyjnego na większą sprzedaż nic nikomu niemówiących zabawek nie ma co liczyć. A że telewizji można już zobaczyć przygody dobrych robotów walczących ze złem we wszelkiej postaci, to i gra pewnie sprzeda się nieźle.

Budowanie

Jej instalacja trwa dość długo i jest upierdliwa, tzn. ma ustawiony parametr „zawsze na wierzchu”, przez co nie sposób podczas instalacji popracować sobie z jakąkolwiek inną aplikacją. Jednak gdy się już przez to przebrnie i uruchomi grę, naszym oczom ukazuje się masa klocków, które w końcu układają się w charakterystyczne lego... eee... logo. (Przy okazji – przy każdym kolejnym uruchamianiu gry również widzimy tę animację, nie odkryłem sposobu na jej ominięcie.) I jest to ostatni moment w grze, w którym dowiadujemy się, że mamy do czynienia ze sławnymi klockami.



Zabrakło natomiast czegoś, co powinno być znakiem rozpoznawczym Lego - możliwości stworzenia własnego Bionicle'a. Tę niedoróbkę jestem jednak w stanie wybaczyć, gdyż pewnie niewiele by to zmieniło, a gra nie spełniłaby zamierzeń autorów - wszak postaci występujące na monitorze powinny jak najmniej różnić się od tych, które widać na półkach sklepowych.

Klocki z Hyper Threading

Gra jest - najprościej mówiąc - trójwymiarową platformówką. Przy czym skierowaną raczej - ze względu na styl grafiki - do miłośników pokémonów, ew. innych Power Rangers. Nie ma co tu liczyć na cudowne i nieco cukierkowane widoki a la Rayman 3. Styl graficzny jest nieco inny, co oczywiście nie oznacza, że mroczny. Może to moje subiektywne odczucie, ale wszystko wydawało mi się w Bionicle plastikowe. I o ile w



rowych platformówek - sterowanie i praca kamery. W niektórych przypadkach zbytnio to nie wadzi, ale bywało, że „nie wadzi” przekształcało się w „nie widzi”.

Apogeuem miało miejsce podczas prób wyskoczenia z wody w jednym z etapów i w każdej walce z bossami, w której chciałem podreperować nadwątlone siły poprzez złapanie odpowiedniego power-upa. Zła praca kamery bardzo skutecznie mi to utrudniała.

Za krótko

Ostatnią szpilą, którą mogę wsadzić grze, jest poziom trudności. Nie jest w gruncie rzeczy zbyt wysoki, jednak do niektórych fragmentów musiałem podchodzić kilkanaście razy, zanim udało mi się je przebrnąć. Jakoś bym to, z przekleństwem na ustach, przetrzymał, gdyby nie to, że gra raczy nas na początku każdego istotniejszego fragmentu animacją (raz

krótszą, raz dłuższą), której tradycyjnie nie da się wyłączyć. Odniosłem również wrażenie, że trudniejsze momenty zostały dodane po to, aby na siłę wydłużyć czas spędzony z grą.

Bez rewelacji

Gra w żadnym aspekcie nie wprawiła mnie w podziw, ale też podczas zabawy nie zdarzało mi się ziewanie. Może gdzieś tam pojawiła się irytacja. Nie wiem, kto i za ile zdecyduje się na wydanie Bionicle w Polsce - o ile w ogóle. Stęsknieni za starymi i nieskomplikowanymi zręcznościówkami mogą się na nią skusić. Nie radzę jednak wiązać z tą grą zbyt dużej nadziei.

Wielkiemu duńskiemu koncernowi znudziło się już wypuszczanie horrendalnie drogich zabawek na cudzych licencjach i postanowił zrobić coś własnego - cykl Bionicle.

przypadku klocków jest to naturalne i żądane, to już w grze niekoniecznie sprawia pozytywne wrażenie. Warto jednak pochwalić autorów za dobrą optymalizację kodu. Gra dobrze działa już na konfiguracji zbliżonej do minimalnej, choć zapewne dostaje skrzydeł dopiero przy procesorze Pentium IV (na którym to nie dane mi było jednak jej testować). Śmiałem tak twierdzić, gdyż tuż po animacji z logo Lego po uruchomieniu gry pojawia się kolejna - właśnie Intela. Giganci (Lego, Intel, Electronic Arts), jak widać, trzymają się razem.

Kierujemy co prawda wszystkimi sześcioma różnymi postaciami (każda z innymi umiejętnościami i właściwościami), ale cóż z tego, skoro większością z nich można przejść tylko jeden etap. Pewnym ratunkiem są dodatkowe nagrody (w postaci extrasów do odblokowania) dla tych, którzy okażą się na tyle zdeterminowani, by zbierać wszystkie kryształki porzucane na etapach. Ja nie byłem.

Nie od razu hit zbudowano

W Lego Bionicle teoretycznie jest wszystko to, co w tego typu produkcji powinno się znaleźć. Dużo skakania, nieskomplikowanej (co nie oznacza „prostej”!) walki oraz etapy przerywnikowe - np. ślizganie się ze zbocza góry, jazda kolejką w kopalni etc. Urozmaicenie jest spore i typowe dla gatunku.

Niestety, pojawia się tu również największa bolączka prawie wszystkich trójwymia-

Lego Bionicle

Jest to cykl zabawek sprzedawanych w nietypowych, przypominających skrzyżowanie puszek z bidonem pudełkach. W przeciwieństwie do innych zabawek Lego, których ceny sięgają kilkuset złotych, Bionicle można już kupić za coś około 30-40. Pochwalę się, że sam mam jeden egzemplarz - dostałem go podczas redakcyjnej Wigili w 2002 roku. Do dziś trzyma się dobrze i zajmuje godne miejsce na półce w moim pokoju.



6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 64MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: LEGO Interactive
Dystrybutor: EA

⊕ urozmaicenie zabawy
⊕ dobrze zoptymalizowany kod

⊖ poza nazwą nie ma nic wspólnego z klockami
⊖ niekiedy irytujące kamera i sterowanie
⊖ gdyby nie poziom trudności, za krótko

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 6
AUDIO 7

www.eagames.com



EATUNEK: STRATEGICZNA/SIM

SPACE COLONY

O kazało się, że to całkiem przyjemna produkcja, która fa-nom takich tytułów, jak Twierdza czy Startopia, na pewno zawróci w głowie.

Twierdza w kosmosie

Porównanie do Twierdzy i Startopii było oczywiście nieprzypadkowe – Space Colony to dzieło studia Firefly, a więc twórców Twierdzy i Twierdzy: Krucjaty, z kolei Startopia to jedyna inna znana mi gra, która rozwój kosmicznej kolonii podaje w galaktyce żartów i dobre-



Takie Instalacje służą do wydobywania surowców.

Constanty Foch

Jeszcze miesiąc temu Space Colony przeszłaby pewnie zupełnie niezauważona w natłoku wielkich hitów, kuszących lśniącoymi tytułami z półek Empików, Media Marktów i innych dystrybutorów softu. Ponieważ jednak wciąż cierpimy na ciężki przypadek *posuchus poświętecznis* (i nie chodzi wcale o... syndrom dnia następnego, czyli kaca), Space Colony udało się zwrócić na siebie uwagę.

go humoru. W swojej istocie Space Colony to strategia czasu rzeczywistego, w której musisz poprowadzić rozwijającą się kolonię kosmiczną,

założoną na jakiejś nieprzychylniej ludzior, choć bogatej w surowce mineralne, planeto-idzie.

Tu rozgrywka toczy się w sposób dość standardowy... Wykorzystujesz przydzielony ci limit kredytów i zapewniasz bazie podstawy funkcjonowania, a więc wydzielasz przestrzeń mieszkalną dla kolonistów, uruchamiasz podsystemy zaopatrywania kolonii w energię i tlen, dbasz o to, by wszyscy mieli co jeść. Kolejnym krokiem jest uruchomienie struktur wydobywczo-handlowych, odnalezienie na powierzchni planety złóż surow-

ców mineralnych i rozpoczęcie eksploatacji. Surowców tych występuje w grze sporo i – w zależności od scenariusza oraz co za tym idzie: popytu na dane towary – będziesz wydobywał m.in. krzem, żelazo, tytan, argon, a także hodował kosmiczne kury.

Daje godziwą, solidną rozrywkę, szczególnie jeśli potrafisz podejść do gry ekonomiczno-strategicznej bez śmiertelnej powagi.

W późniejszych misjach pojawiają się jeszcze inne sposoby zarabiania gotówki, np. turystyka. Okazuje się, że w świecie Space Colony są ludzie, którzy gotowi są zapłacić, byle tylko ktoś chciał ich zesać do jakiejś kosmicznej dziury – i to na nich właśnie mo-

żesz zbić całkiem pokaźną fortunę i wykorzystać ją podczas dalszej rozbudowy bazy. Ten gospodarczo-ekonomiczny element gry przypomina mechanikę rozgrywki znaną z Twierdzy, poprzedniej gry Firefly Studios – szybko pojmiesz te podstawowe mechanizmy wpływające na funkcjonowa-

nie bazy, opanujesz zasady, jakich musisz się trzymać, aby odnieść sukces.

Sims w kosmosie

Gdyby Space Colony sprowadzało się tylko do tego, byłoby prostą ekonomiczną gierką - fajną, ale taką, jaka nudzi się po kilku godzinach. Szybko dowiadujesz się, co i kiedy robić, a w każdym scenariuszu powtarzają się te same patenty i rozwiązania. Na szczęście Space Colony to również wariacja na temat The Sims, a dzięki temu zabawa staje się dużo bardziej nieprzewidywalna i zaskakująca.

W większości gier, w których rozbudowujesz ludzkie osady, wystarczy, że postawisz budynek, instalację, która coś wytwarza - i masz już problem z głową. W Space Colony jest inaczej - do każdego urządzenia czy budynku musisz przydzielić pracownika. Takich pracowników baza może pomieścić maksymalnie 20, przy czym nie są to bezimienni, anonimowi roboty, a... „oryginalne” jednostki, z własną historią, imieniem i bardzo różnymi potrzebami oraz charakterami.

I tutaj zaczynają się problemy... Każdy z podwładnych - podobnie jak komputerowe

Niektóre potrzeby wymagają bardziej wyrafinowanych rozwiązań, najczęściej są to te związane z rozrywką i współżyciem społecznym. Kiedy dostarczasz kolonistom rozrywkę, musisz pamiętać, że jednym zapewni ją wizyta na tanecznym parkiecie, kto inny zechce się zrelaksować w jacuzzi, a tylko najbardziej wyrafinowani docenią możliwość zagrania porywającej fugi na ustawionym w stacji fortepianie.

Potrzeby wyższego rzędu

Jeszcze bardziej zaplątane są wzajemne układy między kolonistami - tworzą się wrogości, ale i przyjaźnie, a nawet romanse. Ta dziedzina potrzeb jest w najmniejszym stopniu zautomatyzowana - musisz zatem pilnować, by ludzie ze sobą rozmawiali, spotykali się w miejscach wyznaczonych na pogawędki albo zabiegali o względy, spotykając się na randkach.

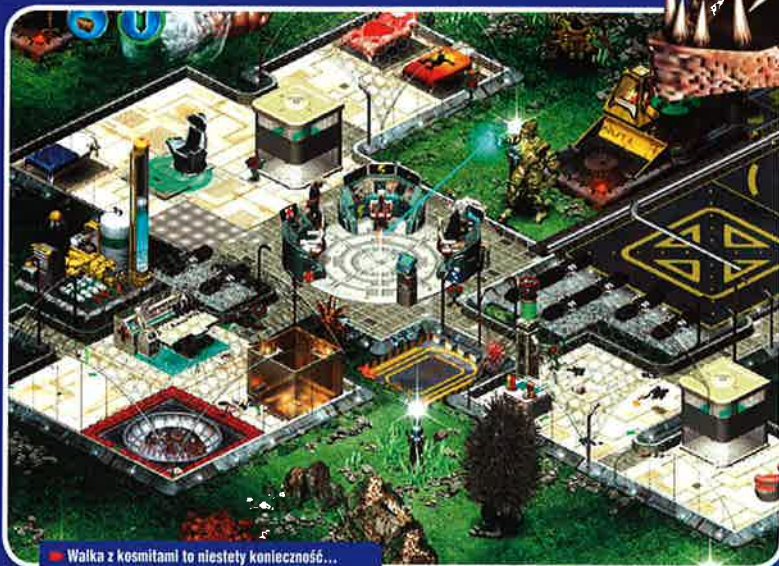
Dlaczego? Pozbawione kontroli stosunki międzyludzkie w kosmicznej kolonii pogarszają się z każdą chwilą, co prowadzi do wyzwoisk, a nawet bójek. A to z kolei zmniejsza wydajność pracowników, co niestety prowadzi do tego, że nie uda ci się zrealizować ograniczonych czasowo celów

bazę przed anomaliami, takimi jak np. spadające meteoryty. Wprowadzenie walki wzbogaca Space Colony o kolejny wymiar i sprawia, że gra staje się złożoną, wymagającą grą strategiczną - poważniejszą, niż mogłoby to sugerować wzorowane na The Sims kolorowe pudełko.

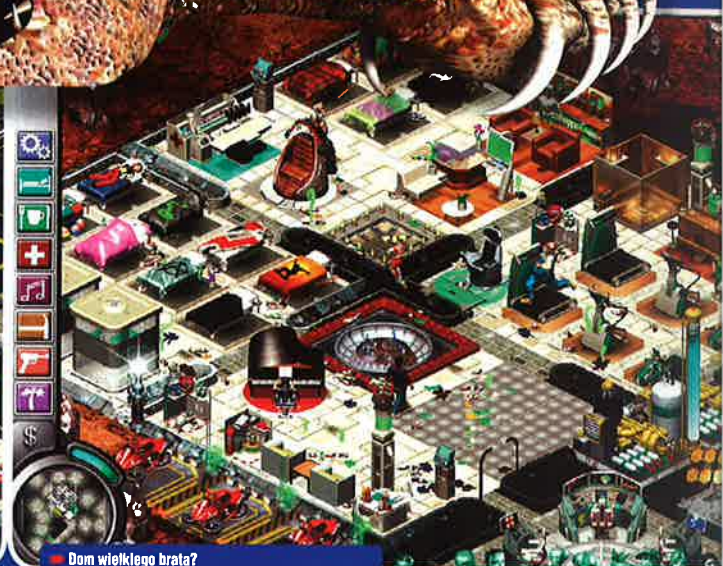
Humor w kosmosie

To, co na pudełku, można jednak zrozumieć po zapoznaniu się z grą. Space Colony to gra, którą traktuje się z przymrużeniem oka - instrukcja, teksty, jakie padają w grze, wygląd postaci - wszystko to wykonano na luzie i z uśmiechem na ustach. Dla przykładu instrukcja do gry wygląda jak podręcznik kolonizatora wydrukowany na zlecenie firmy Backwater Industries (korporacja, która zatrudnia cię w grze do prowadzenia bazy) i pełno w nim hasel promujących firmę, np. „szybko, tanio i nikczemnie” lub „mogą ucierpieć tylko pracownicy”.

Space Colony ukazało się u nas w wersji zlokalizowanej, ale o ile do tłumaczenia nie można



Walka z kosmitami to niestety konieczność...



Dom wielkiego brata?

ludzi z The Sims - ma określone potrzeby dotyczące poziomu finansów, rozrywki, kontaktów z innymi ludźmi (bo w kosmosie samotność doskwiera najbardziej), higieny, zdrowia, chce też uniknąć głodu oraz zmęczenia. Dla każdego z nich inna z wymienionych potrzeb jest najważniejsza (oznaczone jest to gwiazdką na ekranie informacyjnym postaci), ale wszystkie muszą być zaspokojone, przynajmniej w stopniu podstawowym, by kolonista zechciał wykonywać robotę. Poziom zadowolenia wpływa na długość dnia pracy każdego z nich, a to z kolei przekłada się bezpośrednio na ich wydajność.

Jacuzzi w kosmosie

Potrzeby kolonistów można dość prosto zaspokoić - pod warunkiem że masz odpowiedni zasób gotówki i poświęcisz chwilę czasu temu, by przyjrzeć się komu i co jest do szczęścia niezbędne. Zazwyczaj wystarczy, że w obrębie bazy postawisz odpowiednie urządzenie lub moduł i kolonista zajmą się sobą sami, np. w mesie lub restauracji zaspokajając głód.

misji. Możesz sobie z tym poradzić, tworząc androidy wykonujące pracę kolonistów, ale cena jednego takiego robota jest na tyle wysoka, że bardziej opłaca się, by Babette poszła do łóżka ze Slimem...

Obcy w kosmosie

Ludzie nie będą jedynym - choć na pewno najważniejszym - powodem zmartwień. W późniejszych misjach okaże się, że planety, na których budujesz kolonię, zamieszkane są przez Obcych, a jeszcze przez innych Obcych „kolonizowane”. Ta pierwsza grupa to przede wszystkim zagrożenie dla życia kolonistów i w niektórych misjach walka z nimi będzie twoim głównym zadaniem. Do tej drugiej grupy należą Fribulanie, którzy oczyszczają planety z surowców mineralnych, nim zdążysz się zorientować. I z jedynymi, i z drugimi poradzić sobie możesz przy użyciu rozwiązań słownych - budując laserowe instalacje broniące twojej bazy lub złóż surowców albo konstruując roboty bojowe. Wśród urządzeń obronnych znajduje się także tarcza kosmiczna, która chroni

mieć zastrzeżeń, tak zgranie kwestii dialogowych pozbawiło je dużej dawki humoru, są one bowiem wykonywane beznamiętnie i bez wycucia całej sytuacji.

Sam w kosmosie

Space Colony nie pozwala na grę przez sieć. Aby to zrównoważyć, dużo jest w grze misji/zadań dla jednego gracza. Podstawowy tryb gry to podzielona na 24 misje historia Venus Jones - szefowej kolonii, która marzy o przejściu na emeryturę. Poza tym możesz zagrać w misje pojedyncze lub po prostu budować kolonię, bez żadnych konkretnych celów. Do tego dochodzi edytor poziomów, ale to gratka dla tych, którzy zakochają się w Space Colony. Takich wariatów z kolei nie będzie chyba aż tak wielu, bo nie jest to żaden wielki przebój. Na pewno jednak daje godziwą, solidną rozrywkę, szczególnie jeśli potrafisz podejść do gry ekonomiczno-strategicznej bez śmiertelnej powagi.

7

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Firefly Studios
Dystrybutor: Cengage

☒ grywalność
☒ wciągłość
☒ zaskakująco złożona rozgrywka
☒ niezły humor...

☐ ...pogubiony w wersji PL
☐ przestarzała grafika
☐ brak multiplayera

GRYwalność 8
VIDEO 7
AUDIO 7

www.spacecolonygame.com

GATUNEK: **SYMULATOR**

LOCK ON

AIR COMBAT SIMULATION

Pepin Krootki

Sporą popularnością cieszą się u nas ostatnimi czasy wszelkiej maści poradniki. Na półkach księgarń zalegają opasłe woluminy o tym, jak schudnąć, dobrze wychować dzieci, odnieść sukces w życiu zawodowym, miłosnym, towarzyskim, pozagrobowym, w amazońskiej dżungli i na księżycu. Na nabywców szukających jakiegoś hobby czeka szeroki wachlarz pozycji od *Kajakowania w weekend*, poprzez *Stepowanie w weekend* aż po *Sprzątanie w weekend* (a także *Balangowanie w weekend* i *Leczenie kaca w poniedziałek*).

Zachęcony więc, jakim się cieszą owe dzieła, również postanowiłem spróbować sił w tej dziedzinie. I stworzyłem **JAK PISAĆ RECENZJĘ SYMULATORA** (w weekend). Zanim jednak, drogi czytelniku, napiszesz pierwszy wyraz pierwszego zdania własnej pierwszej recenzji symulatora, powinniśmy sprawdzić, czy posiadasz ku temu odpowiednie predyspozycje. Pomoże nam w tym króciutki test:

Pyt. 1) Jakie pismo chowałeś(aś) w młodości pod materacem?

- a.) Playboy
- b.) Żołnierz Polski
- c.) Lotnictwo
- d.) Przyjaciółka
- e.) Rycerz Niepokalanej
- f.) ...bo chyba nie CD-Action?

Pyt. 2) Czy F16 to twoim zdaniem:

- a.) Witamina
- b.) Amerykański odrzutowiec wojskowy
- c.) Przycisk na klawiaturze położony na prawo od F12
- d.) Druk rozliczeniowy ZUS
- e.) Wszystkie odpowiedzi są prawdziwe

Z oficjalnej strony producenta można za darmo ściągnąć patch, który naprawi parę błędów i sprawi, że skasani się coś innego (nie żartuję - twórcy uczelnie informują, że po zainstalowaniu „łaty” część misji przestanie działać).

Zacznijmy od wstępu...

Mam nadzieję, że wiesz, jak odpowiedzieć na powyższe pytania. Recenzja symulatora to trudna rzemieślnicza robota, bowiem sam przedmiot nie pozostawia wiele swobody. Tak więc mamy tu klasyczny wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Zacznijmy od tego pierwszego. Możemy w nim napisać o poprzednich grach tego samego producenta. W przypadku Lock On: Modern Air Combat byłoby to nawiązanie do znakomitej serii rosyjskich symulacji, zapoczątkowanej przez *Su27 Flanker*. Kolejne coraz bardziej dopracowane *Flankery* cieszyły się niesłabnącym wzięciem, choć zasiadaliśmy w nich za sterami wciąż tej samej maszyny; **teatrem działań był zawsze Krym**. Jeśli nie bardzo orientujemy się, gdzie dana produkcja ma korzenie, naprawdę warto napisać coś o tytułowym samolocie (tu, przyda się wiedza „pozagrowa” i młodzieńcze zamiłowanie do składania modeli). Problem pojawia się wtedy, gdy po raz n-ty musimy się produkować o F16 tudzież F/A18 czy innym F22, które to aeroplany są ulubionym natchnieniem programistów. Jeszcze gorzej, kiedy dany symulator oferuje więcej niż jeden samolot do wycisku. Tak jest, by nie szukać daleko, w najnowszym symulatorze LOMAC. W takiej sytuacji naprawdę już nie wiem, co mógłbym wam poradzić. Radźcie sobie jakoś sami. ;)

Rozwinięcie czas sklecić...

Z zamiarem przejścia do rzeczy wypadałoby poinformować czytelnika o poziomie realizmu, jaki nań czeka w opisywanej przez nas grze. LOMAC stara się wyznaczyć w tym względzie absolutną osiągalną granicę - i to zarówno pod względem merytorycznym, jak i audio-wizualnym. Nie dość napisać, że model lotu jest skomplikowany i trudny do opanowania - jest on **najwyczejniej w świecie męczący!** Non stop musimy baczyć na to, co się dzieje z maszyną - jeden zbyt ciasny skręt czy nieprzemyślany ruch drażka mogą się skończyć korkociągami. Podczas pilotowania siermiężnego bądź co bądź Su25, w którym znajdziemy tyleż komputerowych systemów wspomagających typu Fly by Wire, co uczciwości u naszych polityków, nie ma co

liczyć, że jakaś „niewidzialna ręka” naprawi za nas błęd. Tutaj naprawdę trzeba WIEDZIEĆ, na co pozwala konstrukcja samolotu - i starać się nie przekraczać jego możliwości. Takie latanie, a tym bardziej np. bombardowanie, to istna zegarmistrzowska robota. Niezbędne jest zatem posiadanie odpowiedniego narzędzia w formie **kosztownego joysticka z przepustnicą**. Olewusy* mogą - rzecz jasna - włączyć uproszczony model lotu, łatwiejszą obsługę uzbrojenia i niezniszczalność, skutecznie odbierając sobie tym samym radość z gry.

...rzec przedstawić

Jednak nawet wtedy sporo wody upłynie w rzekach, zanim przeciętny kolekcjoner botów nauczy się poprawnie zrzucać radzieckie bomby niekierowane typu FAB, ZAB, BetAB, OFAB, PB oraz KAB. „Poprawne” bombardowanie to oczywiście takie, które przysporzy więcej uszkodzeń przeciwnikowi niżli pilotowanej przez nas maszynie. W LOMAC wcale nie jest to takie oczywiste. Tutaj nawet tak prozaiczna, zdawałoby się, sprawa jak strzelanie z działka została potraktowana arcyprosto, dzięki czemu w niektórych samolotach możemy ręcznie nastawić szybkostrzelność broni. **Bez gruntownej wiedzy i przygotowania teoretycznego godzinami będziemy bezskutecznie ostrzeliwać rakietami niekierowanymi wraże kolumny pancerne**, by po jakimś czasie skonstatować ze zdziwieniem, że używaliśmy dymnych rakiet sygnalizacyjnych! Te ostatnie są niezastąpione w trybie multiplayer, gdyż pozwalają koordynować ataki na konkretne cele.

...i o trybach rozgrywki wspomnieć

Dobry symulator nie jest grą, jaką można ukończyć w trzy dni. Amatorzy awiacji lubią, gdy autorzy przygotowują im specjalne misje treningowe, pozwalające krok po kroku zaznajomić się z całą klawiszologią. W przypadku symulatorów przez duże „S” (do których LOMAC niewątpliwie należy) taki „samo-uczek” jest wręcz obowiązkowy.

Innym żelaznym punktem programu w symulatorze są pojedyncze misje, najlepiej o zróż-



spójrzcie jednak koniecznie na panel ustawień pogodowych. Ten sprytny zestaw przyrządów to niemal miniaturowe laboratorium meteorologiczne, za sprawą którego określimy wysokość podstawy chmur, ich typ i gęstość, a także temperaturę i wiatry na różnych wysokościach.

Patrzmy... gładzimy

Czas najwyższy wspomnieć o oprawie. Prawdziwy recenzent symulatorów wie, że jeśli tego nie robi, u czytelników będzie miał przechłapanie. Ponadto recenzenci dzielą się na dwie grupy: tych, którzy posiadają

nicowanym poziomie trudności. Taka szybka misja to idealny sposób na zademonstrowanie ulubionej gry kuzynowi, który wpadł do nas na urodziny, bez konieczności psucia sobie wyników w kampanii. Ta zaś stanowi rdzeń każdego symulatora. Lock On zawiera „aż” cztery - dla samolotów A-10, F-15, Su-25 i Su-27. Wziąwszy jednak pod uwagę całe bogactwo występujących w grze maszyn bojowych (A-10A Warthog; F-15C Eagle; Su-27 Flanker B; Mig29 Fulcrum A również w wersji wykorzystywanej przez lotnictwo niemieckie; Mig-29 Fulcrum C; Su-25 Frogfoot; Su-33 Flanker D), okaże się, że są to „zaledwie” cztery kampanie. No i nie da się ukryć, że są to bardziej proste zbiory misji niż dynamiczne zmagania oparte na jakichś skomplikowanych algorytmach. Kiedy nagle przerwiemy daną misję, grę stać co najwyżej na zaserwowanie powtórki. Byłoby to jeszcze do zaakceptowania, gdyby zaplanowano jakieś ciekawe i oryginalne teatry działań. Zamiast tego kolejne rozczarowanie - **znów latamy nad Krymem i basenem Morza Czarnego**. Gracze, którzy znają te rejony z wcześniejszych *Flankerów*, poczują się zawiedzeni.

Nie ma symulatora bez edytora

Nasuwa się nieuchronnie wniosek, że grę może uratować już tylko edytor. Powinien



świata w trzeciej wojnie światowej. Zrozumiałe jest, że tych wszystkich wymagań nie można pogodzić. Dlatego w LOMAC mamy dwa edytory. Pierwszy z nich, czyli *Fast Battle Planer*, pozwala na poczekaniu stworzyć scenariusz z rodzaju „co by było, gdyby?” (mój uzbromiony po zęby F-15 wpadł na armadę pięćdziesięciu turbośmigłowych Bearów). Zawodowcy natomiast zainteresują się

profesjonalnym edytorem pozwalającym określić kąt padania promieni słonecznych na nos pilota Kukuryżnika, opylającego właśnie pola gdzieś w górach Kaukazu. Jeśli sądzicie, że przesadzam - wasze prawo,

odpowiedni sprzęt do rzetelnego przetestowania gry, oraz pozostałych nieboraków klnących siarczysto, na czym świat stoi przy wyłączaniu kolejnych detali. Obawiam się, że w przypadku LOMAC tych drugich będzie zdecydowanie więcej. Mam niejasne przecucie, że gra została specjalnie tak zaprojektowana, by działać wolno na każdym sprzęcie. Mógłbym jeszcze zrozumieć przeskok przy generowaniu w czasie rzeczywistym kompleksowej trójwymiarowej grafiki, ale by problemy pojawiały się już w standardowym dwuwymiarowym menu? To już lekka przesada! Nawet najmniej istotne sub-menu LOMAC musi być każdorazowo wczytywane z dysku, co owocuje frapującą pauzą i bezlitosnym mieleniem wspomnianego urządzenia. W tym czasie niejedna gra załaduje do pamięci cały level. Jednym słowem - **żenada**.

Koszącym lotem...

Długo zadawałem sobie pytanie: czy gra wygląda aż tak wspaniale, by usprawie-



Perfekcyjny realizm
LOMAC łączy z
nagannym wyko-
naniem od strony
technicznej

dliwiało to kosmiczne jej wymagania sprzętowe? Wydaje się, że chyba nie. A może po prostu spodziewałem się rewelacyjnej grafiki, a zastałem „tylko” bardzo dobrą? Drzewa odwzorowane jako pojedyncze obiekty oraz szczegółowo wykonane instalacje naziemne sprawiają, że lot koszący na niskim pułapie dostarcza wrażeń wizualnych, jakich do niedawna mogliśmy zakosztować jedynie w symulatorach śmi-

Bez patchy nie ma kolaczy

Mijały godziny, a ja latałem, bombardowałem, odpalałem rakiety i kręciłem powietrzne piruety. Stopniowo potwierdzało się przypuszczenie, które rodziło się we mnie w oczekiwaniu na kolejne wczytujące się w bólach menu. **LOMAC jest ni mniej, ni więcej - tylko niedorobiony.** Widać, że producentowi nie starczyło już na jego dokończenie ani czasu, ani cierpliwości, ani pieniędzy. Postanowiono wydać grę, która normalnie nie opuściłaby pewnie fazy testów beta. **W rezultacie otrzymujemy produkt wysoce niestabilny, pełny graficznych przekłamań.**

Gdy zainstalujemy LOMAC na kilku komputerach, na każdym będzie on działał nieco inaczej, lecz pewnie na żadnym w pełni poprawnie. Właściwie raz za razem grafika ładuje się z nowymi burakami - a to woda widnieje jako biały płatek, kiedy indziej zamiast chmur oglądamy szare kwadraty, a tekstury pokrywające samoloty rozłączają się na wszystkie strony. Bywa też, że znika cały samolot.

zdany egzamin jest prosty, a każda napisana recenzja - łatwa do napisania. Fatalnie, gdy gra jest tak dobrze wykonana od strony merytorycznej, że nie ma się do czego przyczepić. Na szczęście taki właśnie perfekcyjny realizm LOMAC łączy z całkiem naganym wykonaniem od strony technicznej. No i znalazł się tym samym mocny akcent na koniec tekstu. Honor programistów ratuje znacznie brzmiały dźwięk oraz przekonywające komunikaty radiowe. Nie musimy się zresztą ograniczać do biernego wysłuchiwania tego „koncertu życzeń” (a to ktoś chciałby mieć więcej paliwa albo mniej dziur w samolocie tudzież adwersarzy na ogonie... Pilotom nie dogodzisz), czemu sprzyja funkcjonalne menu komunikowania się ze skrzydłowymi i resztą świata w ogóle (podobne troszkę do tego z *Total Air War*).

Ostatnie słowo?

W miejscu niniejszym praca recenzenta dobiega końca. Dobrze byłoby pamiętać o uzupełnieniu informacji w stopce. Jeśli tego nie uczynimy, naczelstwo będzie w złym humorze. Wypadałoby też ściągnąć jakieś własne obrazy, które DTP wyrzuci następnie do kosza, by zastąpić je swoimi grafikami (no i warto byłoby wstawić do recenzji kilka błędów, bo w przeciwnym razie korektor - nie mając nic do roboty - sam zrobi parę). ;) LOMAC to zaprawdę szczyt osiągnięć w dziedzinie symulatorów samolotów bojowych na komputerach osobistych. Gatunek ten niestety chyba już się wypalił, o czym świadczy znikoma liczba wydawanych tytułów. W każdym razie Lock On to ostatni krzyk w tej dziedzinie. Miejmy nadzieję, że po nim nie nastąpi ostatnie tchnienie.

** recenzent-snob zawsze podkreśla własny stosunek do tej kategorii graczy słowem o pejoratywnym wydźwięku, aby jednocześnie zaakcentować własną (wątpliwą) fachowość :)))*



Nie powiem, czasem się zdarza, że wszystko wczytuje się OK. Co z tego, skoro w chwilę później w ogon wbija się nam złośliwość rzeczy martwych pod postacią rakiety typu ziemia-powietrze i rozpoczynamy wczytywaną-zgadzywaną

głowców. No, ale skoro oddało się w drżące łapki graczy Su25 i A-10, to i wypadało narysować za owiewką coś więcej niżli tylko zielono-bury płatek.

Geniusz grafików objawił się - jak to często, gęsto bywa - w detalach. Aby w pełni zdać sobie z tego sprawę, zapomnijmy o szerokim planie i przyjrzyjmy się owiewce. Przyzwyczajaliśmy się już, że posiadacze mocniejszych akceleratorów mogą na niej włączyć odbicia kokpitu i pełzające refleksy świetlne. A co powiecie na rysy na szkle? Nie żadne tam widoczne z daleka pamiątki po bliskim spotkaniu z Sidewinderem, lecz dziesiątki małych rys grubości włosa: efekt działania wiatru, ziarenek piasku i drobinek lodu. Owe maleńkie skazy pozostają niewidoczne, dopóki nie muśnię ich pod odpowiednim kątem promień słońca (tudzież nie zacznie się w nich odkładać oblodzenie). Przy tak daleko idącym naturalizmie nie dziwią już idealne wręcz pióropusze flar i boskie rozpryski bomb kasetowych. Cały ten graficzny majstersztyk zasługiwałby na pomnik, gdyby nie pewien szkopuł...

od nowa (co tym razem się popsuje?).

Z oficjalnej strony producenta można oczywiście za darmo ściągnąć patch, który naprawi parę błędów i sprawi jednakowoż, że skasani się coś innego (nie żartuję - twórcy uczciwie informują, że po zainstalowaniu „łat” część misji przestanie działać). To ja już podziękuję za taką imprezę... Dość miałem podobnych historii z kolejnymi „tyndolami”.

Zakończenie

Jak widzicie, pisanie recenzji symulatora to banał. Zresztą każdy



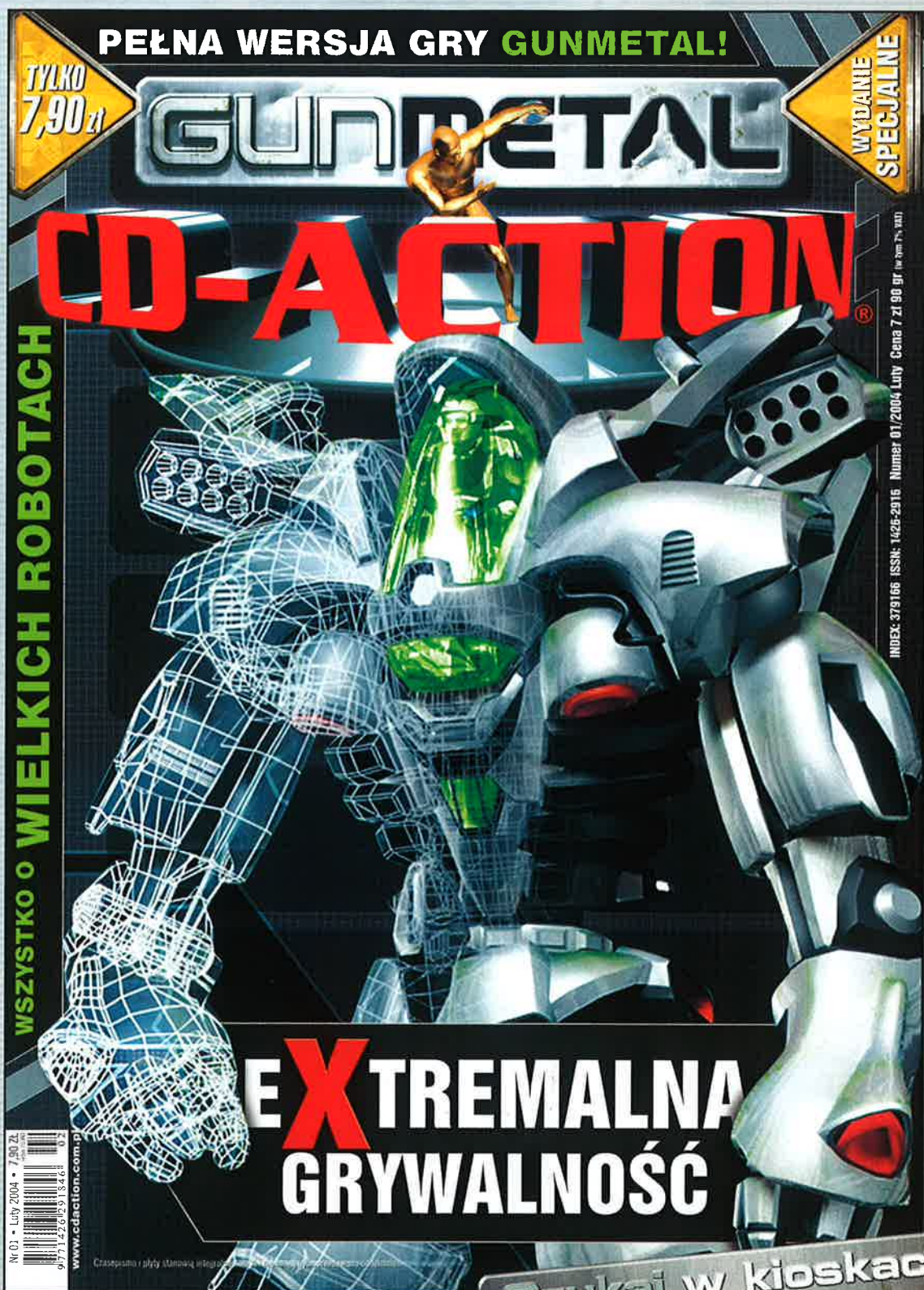
WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB
Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ kilka maszyn do wyboru
- ⊕ realizm na najwyższym osiągalnym poziomie
- ⊕ bardzo dobra grafika
- ⊕ dźwięk

- ⊖ dla 1/2 części graczy zbyt skomplikowana
- ⊖ problemy sprzętowe i przekłamanie graficzne... auć!
- ⊖ znów Krym?

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 7
AUDIO 8

www.lo-mac.com



Extremalna grywalność: Gun Metal - Wydanie specjalne CD-Action

Pełna wersja porywającej gry Gun Metal @ Polska instrukcja i poradnik do gry @ Przegląd gier z wielkimi robotami @ 4 plakaty - Transformers, Terminator, MechAssault, Gun Metal

Cena tylko 7,90 PLN

79 TON ADRENALINY

Są takie miejsca na ziemi, w których życie jest prostsze. I to dużo. Na przykład w takiej Kalifornii – twój gubernator jest Terminatorem, prezydent – idiota, ale co dzień świeci tam słońce, a jeśli chcesz, bez większych nakładów możesz uprawiać dowolny sport ekstremalny. Na przykład wakeboarding – jazdę na niewielkiej desce za rozpędzoną motorówką...

WAKEBOARDING

UNLEASHED | FEATURING | SHAUN MURRAY

■ Constanty Foch

Jasne, jasne – sama jazda na desce szczęścia nie daje. Ale i tak przyznacie chyba, że fajnie byłoby przenieść się do słonecznej Kalifornii, ze złocistymi plażami, potrójnymi cheesburgerami i opalonymi blond laskami. Nawet jeśli nie w rzeczywistości, to przynajmniej za sprawą jakiejś dobrej gry komputerowej. Latem ubiegłego (już niestety...) roku, mimo że i u nas za oknem aura, i dziewczyny, prezentowały się całkiem nieźle, skorzystałem z takiej możliwości i spędziłem kilkadziesiąt godzin przy Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray, w wersji przeznaczonej na konsolę PS2. I okazało się ono rzeczywiście bardzo dobrą grą – to jedna z lepszych „sportówek” ubiegłego roku. W moim przekonaniu, niczym nie ustępuje ona ostatnim grom z serii Tony Hawk's Pro Skater (a już szczególnie Tony Hawk's Underground). Teraz, z półrocznym poślizgiem trafiła wreszcie na PC. Czy na nowej platformie Wakeboarding Unleashed to wciąż tamta dobra produkcja?

Deską po falach

Na początek podstawy. Wakeboarding to stosunkowo nowa dyscyplina sportowa, która tak ma się do jazdy na nartach wodnych jak snowboarding do jazdy na nartach klasycznych. Deska do wakeboardingu jest króciutka oraz szeroka i daje zawodnikowi pełną kontrolę nad jej ustawieniem względem tafli wody. Istotą wakeboardingu nie jest, tak jak w przypadku nart, sama jazda, a efektowne sztuczki wykonywane przede wszystkim w powietrzu. By się wybić w powietrze, „tejkbordziści” przede wszystkim wykorzystują wake. Czym jest wake? W słowniku języka angielskiego słowo to opisane jest jako „kilwater”, co oznacza po prostu falę pozostawianą za rufą przez jednostkę pływającą. Taki kilwater pozostawiany przez motorówkę ciągnącą wakeboardzistę to fala wystarczająco duża, by po najechaniu na nią z zewnętrznej strony i wybić się na samym szczycie poszybować na tyle wysoko, aby w powietrzu wykonać kilka efektownych fikołków,

grabów i innych tego typu szatańskich sztuczek, od których staruszkom robi się słabo.

Wakeboarding Unleashed – ten, który poznałem na PS2, był bardzo dobrą symulacją tej szalonej dyscypliny. Jeśli miałeś zwinne palce i byłeś dobry w manualnej obsłudze pada, na ekranie mogłeś wyczyniać takie cuda, że pewnie nawet i profesjonalnym „tejkborderom” zgalareciałyby kolana. Tamta gra była naprawdę wymyślna... A ta, wydana na PC?

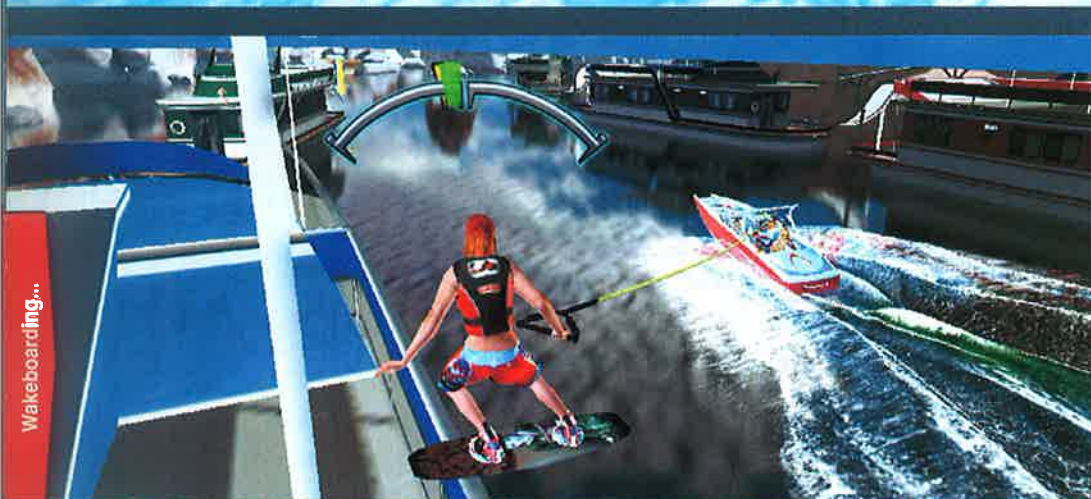
Kto za tym stoi?

Niestety taka nie jest. Konsolową wersję Wakeboarding Unleashed przygotowywała firma Shaba Games, specjalizująca się w grach o sportach ekstremalnych (mają oni na koncie kilka niezłych tytułów na PlayStation). Konwersję na PC zajęła się już niestety inna firma nosząca dźwięczną nazwę Aspyr. Mówiąc szczerze, nie wiem, czym kierują się ludzie decydujący o tym, kto wykonuje konwersje gier konsolowych na PC, ale w tym przypadku wszystko wskazuje na to, że studio Aspyr ma układy w „grupie sprawującej władzę”. Totalnie śpiępryli już wcześniej PC-tową wersję całkiem niezłej gry (Spy Hunter), a teraz to sami zrobili z kolejną.

Pozwoliłem sobie na to dość mocne sformułowanie (choć – jak to mówią – już teraz pewnie i dzieci w żłobku...) dlatego, że programiści odpowiedzialni za wersję Wakeboarding Unleashed na blaszaka nie tylko wpadli w standardową pułapkę konwerterów (co można by im wybaczyć), ale nie udało im się nawet podciągnąć i poprawić tego, co zazwyczaj w takich konwersjach następuje. Jednak do rzeczy...

Sterowa(nie)

Ta standardowa pułapka, o której pisałem, to oczywiście sterowanie. Gry sportowe,



takie jak Tony z serii Hawk's Pro Skater czy właśnie Wakeboarding Unleashed, to produkcje wręcz stworzone do gry na padzie – albo na odwrót: kontroler taki jak pad jest wręcz stworzony to sportówek. Spora liczba klawiszy ergonomicznie rozmieszczonych pod gąbkami powoduje, że triki i ich kombinacje wykonujesz - w pewnym sensie - bezwiednie, instynktownie i nie zastanawiasz się nad, nazwijmy to, fizycznym aspektem tych czynności. Po prostu chcesz wykonać invert (tutaj obrót w osi pionowej), ruszasz lekko jednym palcem, chcesz wykonać grab (tutaj chwyt deski, zazwyczaj też z obrotem w osi poziomej), ruszasz innym palcem. W grach PC standardowym kontrolerem jest jednak klawiatura, a z nią uzyskanie tej „instynktowności” sterowania jest dużo trudniejsze.

Standardowe obłożenie klawiatury w Wakeboardingu jest

Brzydko i szaro...

Najdziwniejsze jest jednak to, że inne elementy gry - te zazwyczaj dopieszczone w konwersjach gier z konsoli na PC - prezentują się tutaj nie tyle tak samo, co nawet **gorzej niż w oryginale**. Weźmy np. oprawę graficzną - wątpię, by ludzie z Aspyr zmniejszali rozdzielczość, jakość wykorzystanych tekstur czy szczegółowość występujących w grze trójwymiarowych obiektów (budynki przy nabrzeżach, aeroplany itd.) **Tym niemniej gra wygląda na PC dużo gorzej, nawet gorzej niż w wersji PS2.**

Ostrzejszy obraz monitora bezlitośnie wyciąga nieokreślone szarobure plamy pokrywające część tekstur, które dodatkowo nie zawsze kleją się tak jak powinny. Nadal na szczęście **fenomenalnie wygląda woda** - na konsolach i na PC to chyba najlepiej zrobiona graficznie ciecz... **Zupełnie za to leży wykrywanie kolizji** i pod tym względem chłopcy z Aspyr zupełnie dali ciała. Tak kodowali oni wersję PC, że w niektórych miejscach lejbordzista zapada się, chociaż w rzeczywistości ma pod sobą twardą powierzchnię, w innych zaś wywraca, mimo że w

kolizję twojej deski i rzeczonoego dachu. Można się oczywiście przyzwyczaić do takiego stanu rzeczy, ale z tego względu Wakeboarding Unleashed na PC to przeżycie mniej ekscytujące niż Wakeboarding Unleashed na PS2, Xboxa czy „gejmkiu-ba”.

Tak fajnie, a tak niefajnie

Wszystkie te szkolne błędy rażą o tyle, że samo w sobie Wakeboarding Unleashed to - jak już kilka razy tu pisałem - **bardzo dobra gra**. Rewelacyjnym pomysłem było uwolnienie gracza na desce od motorówki - kiedy zechcesz, możesz puścić linkę, wykorzystując impet do wykonania kilku trików bez niej - i potem ponownie ją złapać. Gdy się nauczysz korzystać z tego (uwaga! Na PC jest to trudniejsze niż na konsolach ze względu na sterowanie klawiaturą), otworzy się przed tobą zupełnie nowa gra i obszary znanych już lokacji.

Tytuł ma świetny tryb kariery, w którym na każdym z etapów jesteś nagradzany punktami procentowymi za wykonywanie konkretnych zadań,

Doskonała gra... na PS2. Na PC – przeciętna, choć mogło być naprawdę dobrze.

Nigdy nie wiesz, czy to, co sobie zaplanowałeś, uda się wykonać, czy też może zamiast wykonać grind na krawędzi stojącego tuż przy kanale domku, wykonasz efektowną wywrotkę - bo gra źle wykryje kolizję twojej deski i rzeczonoego dachu.

niemal identyczne z tym w serii Tony Hawk's Pro Skater (oczywiście można je też dowolnie konfigurować). Nie pełni ono jednak swej funkcji tak dobrze jak w tamtych grach - i to z dwóch powodów. Po pierwsze, w Wakeboardingu dochodzi jeszcze jeden klawisz służący do puszczania/łapania linki holowniczej plus kolejne dwa, właściwie nieniezbędne do zabawy - jeden do revertów, a drugi przedstawienia akcji w zwolnionym tempie (są za to punkty). A to wprowadza już zbyt duży galimatias. Po drugie zaś, sterując z klawiatury, masz wrażenie lekkiego opóźnienia między momentem wciśnięcia klawisza a reakcją „lejbordzisty” na wydane polecenie. Sytuacja poprawia się diametralnie, kiedy podłączysz do komputera dżoj, ale złe wrażenie pozostaje...

wersji konsolowej wykonanie w tym samym miejscu grindu (czyli ślizgu na krawędzi deski) było normą. (Koronny przykład to drewniane mola w etapie Bayou).

Problemy z przenikaniem tekstur mocno „kładą” tę grę i obniżają jej grywalność w znaczący sposób. Błąd ten niweczy całą wcześniejszą pracę projektantów oryginalnych poziomów z Shaba Games, którzy zadbali o to, by konsolowa wersja gry stanowiła naturalne środowisko do wykonywania zapierających dech w piersiach, karkołomnych i długich combosów. **W wersji PC nigdy nie wiesz, czy to, co sobie zaplanowałeś, uda się wykonać, czy też może zamiast wykonać grind na krawędzi stojącego tuż przy kanale domku, wykonasz efektowną wywrotkę - bo gra źle wykryje**

odkrywanie ukrytych miejsc (gaps - tak jak w serii THPS), a po zebraniu odpowiedniej ich liczby otwiera się kolejna plansza. Można pograć też w kilka wariantów rozgrywki dla dwóch graczy (w tym tryb, w którym jeden z graczy kieruje motorówką, a drugi „lejbordzistą”, oraz świetny tryb Tug-O-War, w którym triki jednego gracza skracają długość sznurka drugiego!!!).

Jest też sporo ukrytych bonusów i sekretów. Już latem, a teraz po raz kolejny, moje serce (a właściwie uszy) **podbiła muzyka** - taka niby bluesowa, ale w wersji awangardowej czy alternatywnej, doprawiona elektroniką. (Taki cięższy bardziej „korzenny” Moby.)

Niestety PC-towcy nie będą mogli się cieszyć tymi wszystkimi atrakcjami, bo konwersja gry zwyczajnie się nie udała. Och, przydałby się jakiś Michnik, który by odkrył „plecy” studia Aspyr. Czy rzeczywiście są takie miejsca na ziemi, w których życie jest prostsze...?

03/2004

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Aspyr
Dystrybutor: LEM

⊕ symulacja ciekawej dyscypliny
⊕ świetny tryb kariery
⊕ doskonała oryginalna muzyka

⊖ złe wykrywanie kolizji obiektów
⊖ grafika gorsza niż na konsolach!!!

⊖ wysokie wymagania sprzętowe jak na tę jakość...

GRY WALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

www.aspyr.com

NEVERWINTER NIGHTS

GATUNEK: CRPG

Hordes of the Underdark

■ Allor

Podmrok to miejsce niezbyt przyjazne – pełne mrocznych elfów, ilithidów, beholderów i duregarów – słowem, w sam raz dla weteranów z Neverwinterra czy Undrentide'a. Bo zaczyna się tu na poziomie co najmniej piętnastym, zaś ostateczny limit ustalono na czterdziesty!

Drugi oficjalny dodatek do Neverwinterra pojawił się w wersji angielskiej mniej więcej rok po premierze Shadows of Undrentide. Podobnie jak on, wymaga oryginalnego Neverwinterra i oferuje w zamian ponad dwadzieścia godzin zabawy w singlu, nowe klasy prestiżowe, atuty, czary i wrogów oraz lokacje.

Druga próba wyciągnięcia kasy z portfeli graczy? Na pierwszy rzut oka tak to może wyglądać, ale to pozory. Dodatek ten bowiem nie dość, że jest lepszy od pozostawiającego nieco do życzenia Undrentide'a, to bije na głowę także oryginalne Neverwinter Nights. I kieruje cały cykl w rejonny zarezerwowane do tej pory jedynie dla Baldur's Gate'a II i Planescape: Tormenta.

KotOR czy Underdark?

Słowem, pojawienie się tego dodatku jest wydarzeniem równie istotnym, co wydanie samego NWN, a mieć go - w przeciwień-

stwie do Undrentide'a - po prostu trzeba. Jeśli miałbym poszukać dla Underdarka godnego przeciwnika wśród nowych tytułów... cóż, równać może się z nim jedynie doskonały KotOR. A wynik starcia zależałby jedynie od osobistych preferencji gracza - od tego, czy woli fantasy, czy świat Gwiezdnych Wojen. Bo jeśli chodzi o rozmach, przyjemność płynącą z grania, oba tytuły są równie dobre. Jedyłą przewagę KotOR-a (lepszą grafiką) HotU bez problemu niweluje znacznie większymi możliwościami rozwoju postaci.

Witajcie w Waterdeep

Jak już wspomniałem, zaczyna się na poziomie minimum piętnastym, także w przypadku tworzenia postaci od zera. Po prostu dostaje ona tyle punktów doświadczenia, że tuż po stworzeniu można ją awansować na ten właśnie poziom. Zarówno automatycznie - wtedy jednak rozwijana jest tylko klasa wybrana na pierwszym poziomie - jak i ręcznie, co jest

pomysłem o wiele lepszym. Można wtedy dowolnie żonglować umiejętnościami, klasami czy zdolnościami. A także (może nawet przede wszystkim) wybrać jedną z dostępnych tutaj klas prestiżowych.

Możliwości są niemalże nieskończone! We wcześniejszych dodatkach kończyło się na poziomie maksymalnie dwudziestym, a dojszcie doń wymagało przynajmniej dwudziestu godzin grania (mówimy o oficjalnych kampaniach do trybu single i nie bierzemy pod uwagę cheatów). Tutaj przeróżne warianty rozwoju postaci można wypróbować w zasadzie od ręki. I to już samo w sobie bywa świetną zabawą dla osób, które nie bawiły się wcześniej w nieoficjalnych modułach! Dla pozostałych zresztą też, bo przecież doszło trochę nowości.

Jedyny problem to te wszystkie możliwości ogarnąć. Jest tego tyle, że spokojnie zejdziesz na tym kilka dobrych godzin (może złodziej-

ja? Maga? Kapłana? Barbarzyńcę? A gdyby tak je połączyć...?). A choć maniacy mają co lepsze kombinacje dawnio opracowane i tak trudno sobie wyobrazić lepszy sposób wymyślenia nowych. Po stworzeniu postaci dość szybko można ją bowiem przetestować w całkiem nie najgorszej walce z siłami Podmroku, więc ewentualne błędy w założeniach wychodzą już po paru pierwszych minutach gry.

Nocny gość

Oczywiście istnieje także opcja grania weteranem poprzednich przygód. Jednak by nie było za prosto (przedmioty znajdowało się przecież ze sto, sto!), pierwszej nocy w gospodzie mamy gościa, który opróżnia skrzynię z naszymi przedmiotami, więc niezależnie od tego, czy gramy wypakowanym na maksa pogromcą z Neverwintera, czy też świeżo stworzoną postacią, szanse pozostają prawie takie same. Jedyna prze-

Tak na marginesie - przypomina to mocno początek Neverwintera, bo i tam mieliśmy przecież miasto objęte kwarantanną. Tyle tylko, że walki nie toczą się tutaj na ulicach, a w domach - nie ma armii (póki co w każdym razie), tylko zabójcy wykańczający co ważniejszych mieszkańców. Zresztą i tak nie będziemy się za nimi uganiać po domach - naszym pierwszym celem są znajdujące się pod Waterdeep podziemia, znane jako Undermountain, skąd rozpoczął się nagły atak na zamieszkiwaną przez nas gospodę...

Pod ziemię i nie tylko

Pierwsza jednak w pogoń za atakującymi rusza czwórka starych znajomych z NWN: kapłanka, złodziej, bard i barbarzyńca. A choć z wcześniejszej rozmowy z nimi wynika, iż z chęcią by się do nas przyłączyli, w ogniu walki zostawiają nasza sobą. Oczywiście możemy - tak jak oni - od razu ruszyć pod ziemię, ale lepiej się do tego przygotować.



Ciemny elf, sztuk jeden - niestety, to dopiero początek...

Nowe postacie są zauważalnie mniej kaucyjne i - że tak powiem - wzrok przykuć potrafią.



W tę i z powrotem

W Underdarku kwestię powrotów do wcześniej odwiedzonych miejsc rozwiązano wręcz perfekcyjnie. Postać posiada dziwny artefakt (ważny dla fabuły, ale o tym dowiadujemy się duuuużo później), który pozwala na umieszczenie w niemal dowolnym miejscu międzywymiarowych wrót - w sumie bodajże pięciu naraz (niechciane można usuwać). Dzięki nim przemieszczanie się między mapami trwa tylko chwilę, co strasznie upraszcza choćby robienie zakupów.

Zakupy (i pozbywanie się łupów) nie są tu problemem z jeszcze jednego powodu: dość szybko zdobywa się butelkę z dżinem, który zamiast spełniać życzenia - prowadzi sklep. Skoro ceni on swoje dobra i płaci nieco mniej za łupy, ale za to jego przywołanie to tylko chwila - i można z niego korzystać trzy razy dziennie.

którym póki co za wiele ze względu na ataki i nasze skromne fundusze nie kupimy), pozostaje już tylko zjechać w mrok. A potem jeszcze głębiej... i dalej.

Aby za dużo z fabuły nie zdradzić, pozwól sobie bardziej szczegółowe opisy w tym momencie przerwać. Giermków można opisać i nie wnikając w fabułę, z czego zamierzam skorzystać.

Kupy nikt nie ruszy

Giermków można mieć dwóch naraz i co równie istotne, podobnie jak to miało miejsce w Undrentidzie, samodzielnie zmieniać ich ekwipunek. Ogólnie rzecz ujmując, w Underdarku jest wszystko to, co było już wcześniej plus nowości, dzięki czemu poza dwoma stałymi towarzyszami od czasu do czasu będziemy podróżować także z innymi osobami (i/lub stworzeniami).

A tak na marginesie - pięciu giermków z wcześniejszych części gry to wcale nie jedyni znajomi, jakich tu spotkamy, zaś nieobecność w gospodzie pewnego mnicha zafascynowanego śmiercią to wcale nie przeoczenie. Jego też spotkamy, podobnie jak pewną miłośniczkę zbroi płytowych i zmiany stron. Ba, Aribeth będzie można przyłączyć do drużyny! Niestety dopiero w trzecim akcie i to niejako przy okazji (jej quest nie jest do ukończenia gry niezbędny), ale jeśli tylko będziecie się interesowali tym, co pojawia się w dzienniku, nie będzie z tym problemów.

Giermkowie mają oczywiście do opowiedzenia własne historie, można także z nimi poromansować. I choć nie jest to wcale do uratowania świata niezbędne, jednak dzięki bardzo fajnemu pomysłowi na koncówce „a potem żyli długo i szczęśliwie/zginęli w męczarniach” warto wszystkie wątki - także te z

W zasadzie niemal wszystko jest w nim super - wyjątkiem są tylko poważne problemy z ATI oraz nieco się już starzejący engine graficzny.

waga weterana to maksymalnie pięć poziomów (jeśli skończyliśmy na poziomie 20), a to już nazbyt wielkiej różnicy nie robi. W każdym razie mniejszą niż przedmioty.

To niezbyt miłe dla naszej postaci powitanie szybko znajduje wyjaśnienie w fabule. Bo choć przybyliśmy do miasta dzień wcześniej, to właśnie nasz bohater jest jedynym, który powstrzymać może plany pewnej hebanowskoj blondynki (o ile biały kolor włosów można jeszcze podciągnąć pod blond). Póki co nie mamy o tym najmniejszego nawet pojęcia - chcieliśmy tylko pomóc miastu atakowanemu przez ciemne elfy... Ale nic to, zawód bohatera do najprostszych w końcu nie należy i nie z takimi problemami trzeba sobie dawać radę.



Wielkie, czerwone, ze skrzydełkami... ups, chyba mamy kłopoty!

Bo choć za wiele opcji w tym przypadku nie mamy, warto skorzystać z możliwości przyłączenia do drużyny koboldzkiego barda Deekina (znanego z Undrentide'a), a także zabrać różdżkę pozwalającą wskrzesić umarłych (bo padniętych giermków trzeba wskrzeszać samemu). I to by było na tyle - jeśli nie ciągnie nas na zakupy w mieście (w

Klasy prestiżowe



Red Dragon Discipline

Klasę tę wybrać może czarownik lub bard, gdyż tylko w ich żyłach płynie domieszka krwi czerwonego smoka (dzięki niej mogą rzucić zaklęcia). Wraz z kolejnymi poziomami doświadczenia, zyskują coraz lepsze zrozumienie smoczego dziedzictwa, co procentuje między innymi nabyciem umiejętności płucia ogniem, smoczę skórą a kończyć się na zostaniu pół smokiem.



Dwarven Defender

Wojownik szkolony do obrony. Jak to się o nich mówi: linia utworzona z obrońców stanowi znacznie lepszą ochronę niż trzymetrowy kamienny mur - i jest odcień znacznie bardziej śmiertelna. Klasa - z oczywistych względów - zarezerwowana dla krasnoludów i co ciekawe muszą się oni wykazać (poza innymi, bardziej oczywistymi wymaganiami) wysoką zręcznością oraz zdolnością wykonywania uników i co równie ważne - nie warto brać tej klasy do biegania po polu walki: taki krasnolud po prostu staje w miejscu i czeka, aż wróg sam do niego podejdzie.



Pale Master

Alternatywa dla postaci czarujących, które chciałyby zyskać władzę nad śmiercią, ale nie za cenę zostania nieumarłym. Ścieżka ta wiąże się z częściowym ograniczeniem zdolności rzucania zaklęć, bo klasa ta zwiększa jedynie pulę zaklęć, jakie posłać może rzucić jednego dnia (z tych dostępnych dla poprzedniej klasy, np. magii). Nie daje jednak dostępu do wyższych poziomów magii. W zamian bohater otrzymuje kościaną zbroję i możliwość przywołania nieumarłego sługi, a na wyższych poziomach widzi w ciemnościach, staje się niewrażliwy na ataki krytyczne, ma także nieumarłą rękę, która jednym dotknięciem pozbawia wrogów życia.



Champion of Torm

Niemal paladyn, ewentualnie niemal wojownicy - w zależności od tego, którą z tych klas porównuje się championa. Nie ma ona aż tak restrykcyjnych wymagań jak paladyn, nie daje też wszystkich jego bonusów (przede wszystkim rzucania zaklęć), ale za to paladyn zostający championem zyskuje dostęp do featsów zarezerwowanych dla wojowników, a wojownik między innymi łączy dłoń i zniszczenie zła.



Weapon Master

Wojownik, który poświęcił się do skonaleniu umiejętności w walce jedną bronią. Jest to duże ograniczenie, jednak dzięki życiu się z orężem w walce stanowi z nim jedną śmiercionośną całość. Kilka razy dziennie może zadawać maksymalnie obrażenia, prościej zadaje krytyczne obrażenia, a te wywołują większe rany. Ba, po osiągnięciu epickich poziomów już pierwszy z nich może się wręcz skończyć śmiercią wroga, niezależnie od jego wytrzymałości!



Shifter

Obecnie klasa ta zarezerwowana jest jedynie dla druidów, ale ogólniej rzecz ujmując - Shiftorem może zostać każda postać mająca zdolność naturalnej zmiany własnego kształtu. Dzięki niej zdolności zmiany formy fizycznej stają się właściwie nieograniczone: po osiągnięciu epickich poziomów będzie w stanie przyjąć dowolną formę cielesną, łącznie ze smokami, golemami, nieumarłymi czy istotami z innych planów.



Efekty specjalne ciągle robią bardzo dobre wrażenie, choć engine się nie zmienił.



Pojawienie się tego dodatku jest wydarzeniem równie istotnym, co wydanie samego NWN, a mieć go po prostu trzeba.

giermkarni - doprowadzić do końca. Głupio się w końcu czyta, że przez nasze niepowodzenie w jakimś mniej znaczącym queście walęsają się po świecie duchy przeklinające nasze imię...

Dobro przeważa

Jedyny problem z giermkarni: w NWN (czy KotORZE) nawet podczas gry złą postacią można było podróżować w całkiem sensownym towarzystwie. A tutaj, choć większość kwestów można wykonać zarówno jako bohater pozytywny, jak i negatywny, **porządnego złego giermka nie uświadczysz**. A w każdym razie jest on na tyle dobrze ukryty, że nie udało mi się go odkryć, choć przyznaję uczciwie, że jako specjalnie się nie starałem - w epickich RPG-ach preferuję granie postaciami dobrymi.

Krasnolud kontra mistrz miecza

Czyli słów kilka o nowych klasach prestiżowych. Dochodzi ich tu sześć, co wraz z Undrentide'em, w którym było ich siedem, daje trzynaście dodatkowych sposobów na dopakowanie postaci. Oczywiście mają one specyficzne wymagania co do charakteru, atutów, umiejętności czy zdolności bojowych (czytaj: odpowiednio wysokiego modyfika-

tora trafienia), ale za to oferują bardzo fajne możliwości. Na przykład krasnoludzki obrońca. Mimo że sam gram zazwyczaj elfem, i to z pogranicza złodzieja z wojownikami, przy drugim podejściu do tego dodatku właśnie Dwarven Defender - jako całkowite przeciwieństwo moich ulubionych mobilnych i atakujących z zaskoczenia elfów - będzie tym wybranym.

Zresztą i pozostałym klasom niczego nie brakuje i w końcu każdą klasę podstawową można rozszerzyć o przynajmniej jedną sensowną prestiżową. Jedyny problem (dla niektórych) to konieczność posiadania pierwszego dodatku - w przeciwnym razie nie będziemy mieli dostępu do siedmiuwprowadzonych tam klas prestiżowych.

Epicki bohater

Zresztą wybór klasy prestiżowej wcale nie jest jedynym sposobem na stworzenie napakowanej postaci, bo - **wraz z osiągnięciem 21 poziomu doświadczenia - także zwykłe klasy zyskują dostęp do „epickich atutów”** (kurczę, to spolszczenie „featsów” jakoś zupełnie do mnie nie przemawia, ale się przyjęło i nic na to nie poradzę...). A dzięki nim można między innymi zwiększać cechy (dodatkowo, bo normalne zwiększanie co cztery poziomy ciągle istnieje), zyskiwać dodatkowe punkty życia (maksymalnie +200, i to nieza-

leżnie od budowy fizycznej), odporność na ciosy (pewna liczba punktów obrażeń w ogóle nie jest brana pod uwagę), lepszy atak z



Niektóre zaklęcia opierają się wprawdzie o granicę absurdu, ale to jak tamie wygląda

zaskoczenia (maksymalnie dodatkowe +106 obrażeń) czy zadające większe obrażenia ataki krytyczne.

Jeszcze lepiej mają postacie czarujące, które dodatkowo zyskują dostęp do epickich zaklęć, efekty których są... epickie. Na przykład 33k6 obrażeń albo przywołanie czerwonego smoka słuchającego się rozkazów. Albo obrażenia obszarowe od kwasu, dźwięku, elektryczności i ognia - naraz, od wszystkiego



po 10k6. Albo +20 do klasy pancerza. Albo redukcję obrażeń 50/+20 - choć trwa bardzo krótko, daje w zasadzie nieżyłkość, bo nie ma wrogów, którzy zadawaliby jednym atakiem obrażenia dużo większe niż 50 punktów...

Epicki wrogowie

Przy tak przegiętych zdolnościach postaci można mieć uzasadnione obawy co do wrogów. Ale bez paniki: Undermountain i Underdark to tylko dwa pierwsze akty, choć i tam wcale za prosto nie będzie. Czekają na nas choćby dracolich, zastępy siorbiących poziomy nieumarłych, watahy golemów (z mitrylowymi włóczniami), demilich i grupki beholderów. Zresztą od czasu do czasu nawet zwykłe drowy sprawią problemy, bo i u nich zdarzają się przecież jednostki na równie wysokich epickich poziomach... A przedmioty magiczne, zwłaszcza ochronne - są tak dozwane, że wcale łatwo nie jest, nawet jeśli w NWN podobna walka nie sprawiała problemów.

Poza tym zostaje jeszcze akt trzeci... Cóż może być gorszego od Podmroku? W Zapomnianych Krainach w zasadzie nie... ale kto powiedział, że musimy być ograniczeni jedynie do nich? W końcu w takim na przykład Tormencie podróżowało się po innych planach egzystencji, a tam wrogów dla nikogo nie zabraknie. Nie zamierzam zdradzać w tym miejscu, co dokładnie czeka gracza w trzecim akcie, ale jednego możemy być pewni - nawet epickie postacie będą w nim miały pełne ręce roboty.

Nowi wrogowie (w sumie szesnaście rodzajów) i nowe lokacje (zewnątrzne tereny Podmroku, miasta mrocznych elfów, siedziba mind flayerów oraz tunele beholderów) oznaczają oczywiście nową grafikę. Nie powiem, poziom trzyma i ogólnie wygląda to nawet lepiej niż w poprzednim dodatku czy NWN, ale niestety engine swoje lata już ma. W grze to nie przeszkadza, ale jeśli ktoś się nastawiał na jakieś szczególne doznania artystyczne... Lepiej, by się nie nastawiał, bo rewelacji tu nie ma. No, może z wyjątkiem zaklęć - ich efekty (także tych nowych) ciągle stoją na najwyższym poziomie. I co bardzo ważne, wymagania gry co do sprzętu są w obecnych czasach pomijalnie małe!

Jedyny wyjątek to karta graficzna. Na ATI są niestety z grą bardzo duże problemy (podobnie zresztą jak i w całym NWN...). Takie, że na 9600 bardzo często w ogóle się nie da grać, a twardy zwis czeka już w głównym menu. Nie jest to wprawdzie żelazna reguła, bo po długiej walce udało mi się (patch do BIOS-u płyty głównej) grę w końcu odpalić, ale (info z forów) bardzo wielu graczy tego szczęścia nie miało. I nie ma na to ani patcha z Bioware (ostatni 1.61 tego nie poprawia - w końcu nie ich wina, skoro na innych kartach działa), ani z ATI (przy 3.10 jest info, że nad tym pracują - zresztą karty tej firmy z gramami Bioware mają problemy - duże - od zawsze, vide



choćby KotOR). Aby nie było, że jestem fanbojem Nvidii - uczciwie przyznaję, że na oficjalnych forach jest także sporo informacji o tym, że po zainstalowaniu dodatku gra się na niej również wywala. Jednak w czasie grania tak na 4800, jak i na MX-ie (ten drugi w domowym kompie, w którym później wyładowało ATI - więc obecnie podpadam raczej pod fanboja ATI...) nie miałem najmniejszych nawet problemów.

Poza grafiką w Underdarku dodano także nową muzykę. I to stworzoną ponownie przez samego Jeremy Soule'a, który odpowiadał za oprawę w oryginalnym NWN, Morrowindzie czy Dungeon Siege'u. Jest po prostu świetna! O ile NWN, moim zdaniem, z DS-em przegrywał, Underdark pod tym względem bezsprzecznie jest najlepszy. Epicki, podnoszący na duchu, chwytający za uszy - po prostu super!

Epicki dodatek!

Tak właśnie najprościej można by go określić. Bo w zasadzie niemal wszystko jest w nim super - wyjątkiem są tylko poważne problemy z ATI oraz nieco się już starzejący engine graficzny. To jednak mały pikus (poza ATI...), bo gdy się już raz w tę grę wejdzie... W każdym razie oderwać się od niej bardzo trudno, a jedyne - co smuci, to brak jakichkolwiek informacji o ewentualnym trzecim oficjalnym dodatku tudzież NWN 2 - poza tymi niedobrymi, że już niczego takiego nie będzie...

Ale nawet to nie zmienia faktu, że Underdark jest po prostu doskonały i mieć go trzeba. Jakby nie było, oficjalna liczba modułów zrobionych przez fanów przekroczyła już cztery tysiące i ciągle rośnie. Poza tym to jedyne sposob, by awansować postać powyżej poziomu dwudziestego - dochodzi się w nim do około 26, ale że ogólny limit to 40, więc bardzo szybko pojawia się przygoda dla bohaterów na co najmniej 26 poziomie...

PS Polska premiera zapowiadana jest dopiero na marzec, ale to już tuż, tuż...



Co robi taki osobnik w mieście? Po odpowiedzi zapraszamy na końcówkę aktu trzeciego.

9

WYMAGANIA

Win: 98/Me/00/XP
Processor: PIII 350 MHz
RAM: 128 MB
Akceleracja: 16 MB

Producent: Bioware Inc.
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ fajna historia
- ⊕ ciekawe lokacje
- ⊕ ponad 20 godzin gry solo
- ⊕ nowe klasy prestiżowe
- ⊕ nowe featsy, czary i wrogości...
- ⊕ oraz starzy znajomi

- ⊖ wypadłoby mieć także Underdarka...
- ⊖ problemy z ATI

GRYwalność

VIDEO 8
AUDIO 9

nwn.bioware.com

Konkurs SMSowy!



Do wygrania
10 egz.
gry NWN:
Underdark!

Aby zdobyć nagrodę, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Czy Deekin - jeden z głównych bohaterów w Hordes of the Underdark, to...

- a) daleki smoczy kuzyn, porażający wrogów głosem swym straszliwym?
- b) wielki noszący skóry barbarzyńca, rozszczępiający toporem wraże czerepy?
- c) lubiący kwiatki i motylki druid, zamieniający się w walce w białego wilka?

Odpowiedź wyślijcie SMS-em pod numer 7164!

Treść SMS-a wpiszcie według schematu CA.NW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C). Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT).

Regulamin dostępny w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl!

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 23 marca br.!

Nagrody ufundował:

Combat Mission

AFRIKA KORPS

■ Mac Abra

Jak ten czas leci. Zdaje się, że to ledwo kilka(naście?) miesięcy temu odkryłem znakomitą strategię Combat Mission, osadzoną w realiach II wojny światowej i łączącą w rewelacyjny sposób to, co najlepsze w turówkach i RTS-ach, a tu proszę – pojawiła się już trzecia część tej sagi.

Jednak zanim zacznę się rozwodzić nad wadami i zaletami CM:Afrika Korps, musicie przetrwać dłuższą dygresję (a nawet dwie). W końcu tekst ten czytają nie tylko „oblatani” w strategiach. Tak naprawdę swą recenzję adresuję raczej do tych, którzy chcą dopiero poznać ten rodzaj gier (bo fani i tak już o niej wszystko wiedzą :))

Dłuższy wykład

Zatem, proszę początkujących, strategię zasadniczo dzielą się na dwa rodzaje. Te pierwsze rozgrywa się w turach, drugie zaś to znane nam na pewno RTS-y, czyli gry, w których walka rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Oba systemy mają i wady, i zalety. System turowy pozwala na planowa-

nie posunięć i możliwość realizacji dość skomplikowanych planów taktycznych czy strategicznych. Jednocześnie jednak jest skrajnie nienaturalny (wojna to nie partia szachów), co irytowało tych, którzy nader wszystko cenią realizm walki, a więc m.in. wkradające się w akcję chaos i równocześnieść wielu wydarzeń.

Z kolei w RTS-ach owych chaosu i równocześnieści jest aż za wiele. Naprawdę trudno kontrolować kilkanaście(-dziesiąt) jednostek naraz (nawet z aktywną pauzą), a dążenie do uproszczenia sterowania (i AI...) sprawia, że jedynym planem, jaki można skutecznie zrealizować, jest „kupą panowie – byle do przodu”. A i z tym, co w rzeczywistości dzieje się na polu bitwy, te gry za wiele wspólnego nie mają. (Tak naprawdę fani „turówek” często odmawiają RTS-om prawa do dumnej nazwy „strategia” i twierdzą, że to tylko gry zręcznościowe, z elementami strategii.)

(Prawie) przecho- dzimy do rzeczy

W serii Combat Mission próbowano połączyć ogień z wodą, biorąc z turówek komplikację i realizm walki, i łącząc z walką w czasie rzeczywistym. Jak to zrealizowano? Otóż, każdy z graczy wykonuje ruchy w własnej turze. Gdy już obaj wydadzą rozkazy, następuje tura akcji - 60 sekund walki w czasie rzeczywistym. Przez tę minutę gracz nie ma żadnego wpływu na wydarzenia - może tylko obserwować, jak jednostki realizują wydane przez niego rozkazy - i ścierają się z reali-

zującymi swoje rozkazy jednostkami wroga. Jednostki wszelako obdarzone są własną inteligencją i dynamicznie reagują na to, co zachodzi wokół nich. Jeśli wydacie np. czołgowi rozkaz ataku z zasadzki, ten otworzy do wroga ogień, gdy tylko wejdzie pod jego lufę (lub gdy zbliży się na określoną przez gracza odległość). Jeśli mają rozkaz szybkiego posuwania się naprzód - też otworzą ogień, ale dużo mniej efektywny

+ Tygrys królem pustyni jest! +

Tygrysy w Afryce, nawet podczas II wojny, były rzadkością. I całe szczęście dla alianatów. Zobaczcie bowiem, jakie szanse w walce z tym czołgiem miały ich maszyny...



TIGER I (DZIAŁO KAL. 88 MM KWK) VS. CROMWELL (DZIAŁO KAL. 75 MM M3)

Przy ataku frontalnym Tygrys penetruje pancerz Cromwella już z odległości 2500 m. Cromwell nie jest w stanie „ugryźć” Tygrysa od przodu z żadnego dystansu. Przy strzale w bok czołgu Tygrys rozważa Cromwella z 3500 m - Anglik musi podejść co najmniej na 900 metrów, choć tak naprawdę powinien strzelać z dystansu rzędu 100 m.



TIGER I VS. CHURCHILL (75 MM M3)

Tygrys frontalnie niszczy Churchilla z odległości 1100-1700 m. „Churchie” nie może mu zrobić NIC. Przy ataku z boku Tygrys jest skuteczny na 3000-1700 m, Churchill - na 900 do 100 m w zależności od miejsca, w jakie trafi.



TYGRYS VS. SHERMAN (MODEL Z ARMATĄ KAL. 75 MM M3)

Tygrys niszczy Shermana od przodu z dystansu ok. 1800 m (choć zwykle musiał podejść nieco bliżej). Sherman tradycyjnie nie robi Tygrysowi nic. Przy ataku bocznym Tygrys jest zabójczy z odległości 3500 m - Sherman musi strzelać z dystansu 900 m i mniejszego (i liczyć na łut szczęścia).

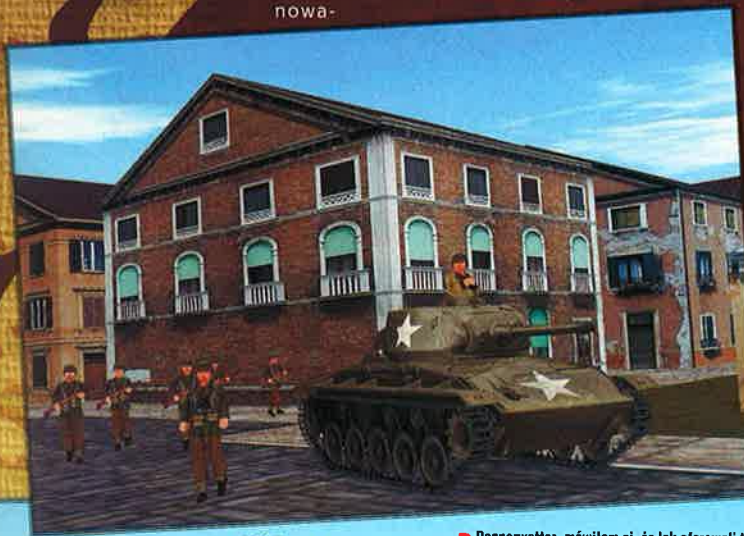


TYGRYS VS. SHERMAN (MODEL Z ARMATĄ 76 MM M1A1)

Tygrys nadal niszczy Shermana od przodu z dystansu ok. 1800 m. Ulepszony Sherman może już rozwalić Tygrysa, ale tylko z odległości 700 i mniej m. Przy ataku bocznym Tygrys jest zabójczy z odległości 3500 m, Sherman musi podejść na 1800 m lub bliżej.

Reasumując - o ile na jednego Tygrysa nie przypada co najmniej pięć alianckich czołgów, a dystans jest większy niż 700 metrów, stawianie pieniędzy na Tygrysa...

* JENTZ, Thomas L., Germany's TIGER Tanks



■ Donnerwetter, mówiłem ci, że jak oferowali tak tanio „wstrząsające wrażenia podczas wakacji we Włoszech”, to w tym musiały być jakis hak!





ni wtedy, gdy okopane i wykorzystujące ukształtowanie terenu oczekiwały ataku. Jeżeli natomiast będzie to polecenie zwiadu, jednostka będzie się raczej starała wycofać z pola widzenia przeciwnika.

W ten sposób mamy i dynamikę, i realizm, i możliwość realizacji wcześniej opracowanego planu, a i zamieszanie też się niekiedy wkłada, kiedy np. zupełnie dla siebie nieoczekiwanie oddział dostanie się w skoncentrowany ogień nieprzyjaciela. Sama radość (grania)!

Do rzeczy!

Teraz już szybko. Pierwsza część cyklu, rozgrywająca się w zachodniej Europie od D-Day, była - dla mnie (i nie tylko) - objawieniem i do dziś zastępuje tkwi na moim HDD. Część druga, tym razem penetrująca front wschodni, wydała mi się tylko rozwinięciem poprzedniej części. Potraktowałem ją w recenzji **nieczo chłodno** i zarzuciłem żerowanie na sukcesie pierwowzoru oraz dreptanie w miejscu. Z perspektywy ponad roku widzę, że **byłem jednak zbyt surowy** - szczególnie gdy teraz mogę porównać część trzecią z drugą, a drugą z pierwszą. Na tym tle widać, że **dwójka była jednak krokiem do przodu**. Część trzecia natomiast to co najwyżej krokczek - i to raczej w bok niż naprzód.

Chciałbym być jednak dobrze zrozumiany: **najnowsze CM to naprawdę dobra gra**. Jeśli ktoś nie miał styczność z tym cyklem albo tylko zetknął się z pierwszą częścią, będzie nią zachwycony. I ja mu/wam tę grę uczciwie, i z ręką na sercu, polecam - choć nie ukrywam, że twórcy poszli tu nieco na łatwiznę i raczej stworzyli z trzeciej części dodatek stand-alone do CM: BB niż uczciwy sequel.

sequel. Zmiana teatru wojennego oraz drobne korekty grafiki i AI to chyba za mało, by mówić o pełnoprawnej części trzeciej?

Konkrety, panie, konkrety!

Już wiecie, że druga wojna. Ale (być może) nie wiecie jeszcze, że **nie jest to gra strategiczna, a taktyczna**. Mówiąc krótko, nie podejmujecie tu działań na skalę globalną, a lokalną. Nie ma tu armii, dywizji czy choćby pułków i brygad - gdy dostaniecie pod swą pieczę batalion, powinniście być szczęśliwi, bo zwykle i tego nie ma. Co reszta jest - dla mnie - zaletą, gdyż w tym przypadku los całej bitwy może zależeć od tego, czy wydasz sensowne rozkazy załodze **JEDNEGO** czołgu... i tym samym (autentycznie) nieraz trzymasz za daną załogę kciuki.

Wbrew tytułowi sugerującemu **TYLKO** działania w Afryce, gra oferuje **trzy teatry wojenne**: Afrykę (północną i zachodnią), Włochy (razem z Sycylią) i Kretę (1941). Możemy sterować oddziałami **9 nacji** - USA, Niemiec, Włoch, Anglików, Kanadyjczyków, Nowej Zelandii, Polski, RPA, Francji. Naturalnie każda z nich posiada specyficzne uzbrojenie wiernie odpowiadające temu, czym dysponowały w owym czasie prawdziwe armie. (W grze występuje ponad 700 różnych jednostek.)

Walkę toczyliśmy w ramach **63 pojedynczych scenariuszy oraz 7 operacji** (czyli w kilku połączonych scenariuszach, z możliwością

np. zreperowania uszkodzonego sprzętu pomiędzy nimi). Do tego dochodzi możliwość **wygenerowania własnej bitwy**, z opcją bardzo dokładnego wyboru terenu, czasu, jednostki itd. Można grać z komputerem - choć sugerowałbym zmierzenie się z innym graczem via LAN czy Internet (także przez e-mail). Można też grać we dwóch na jednym komputerze. Ponadto znaleźliśmy w grze edytor misji.

Godne pochwały

CM: AK jak na dość ortodoksyjną strategię ma wręcz znakomitą grafikę, co jest zresztą od samego początku serii jej znakiem rozpoznawczym. Engine (ciągle ten sam, choć podrasowany) oferuje pełne 3D. Do tego doskonałe modele pojazdów, **niekiedy wykonane z maniakalną dbałością o szczegóły** - gra wygląda lepiej niż niejeden symulator.

Niekiedy nawet IMO owa starannie zrealizowana grafika jest - moim zdaniem - **zbyt realistyczna**. Podobnie jak wielu innych graczy, uważam, że kosztem pewnego ograniczenia ilości szczegółów, np. w umundurowaniu żołnierzy, można by zwiększyć liczebność widocznych na ekranie drużyn - w tej chwili każda liczy symbolicznie 3 ludzi. Jak dla mnie, lepiej by było ich tam tytuł, ilu w rzeczywistości (czyli np. 10) w bardziej schematycznie oddanych mundurach niż trzech, ale za to z widocznymi odznakami pułkowymi i wiernie odwzorowanymi kłaniami przy pasach.

Warto tu też wspomnieć o **doskonałych efektach unoszącego się piasku (pyłu)** podczas walk na pustyni i **znakomicie zrealizowanych eksplozjach pocisków** (tudzież trafionych pojazdów). Jednak by nie przechwalać, wspomnę o prawie już przysłowiowych nieruchomych kołach pojazdów (nimo że są wirujące gąsienice) podczas jazdy. Tak

► Mamma mia, co ja tutaj robię?

czy siak jest ładnie, a może być jeszcze ładniej, dzięki „podatności” gry na rozmaite, a stworzone przez fanów, mody i upgrade'y.

Muzyki w grze nie ma (poza menu), za to efekty dźwiękowe oscylują w górnej granicy stanów wysokich. Nieco gorzej jest ze speechami - wyraźnie słychać, że nagrywano je w studiu, a w głosie lektorów brak prawdziwych emocji. Brzmiały one raczej, jakby udzielali się aktorzy amatorskiego teatryku. Australijczycy i żołnierze z Nowej Zelandii mają wyczuwalny amerykański akcent, a i Polakom zdarza się

dzenia takowych walk. W najnowszej edycji CM AI zostało zresztą nieco podretuszowane - przedtem żołnierze wroga walczyli niemal do upadłego, nawet gdy ich sytuacja była już beznadziejna (a sami żołnierze nie byli weteranami z elitarnych jednostek). Obecnie w takich przypadkach całkiem często grzecznie wywieszają białą flagę.

Warto też pochwalić fizykę gry - pociski lecące po krzy-

Czasem jest trudno

Nie czajmy się - gra jest skomplikowana. Instrukcja liczy ponad 200 stron. (Swoją drogą, jej lektura jest naprawdę pouczająca, gdyż zawiera mnóstwo ciekawostek, szczególnie dla fanów czołgów.) Na początku można się więc poczuć zdezorientowanym nadmiarem informacji i bogactwem dostępnych opcji. (Chociaż interfejs jest podobny do systemu zastosowanego w Close Combat i bardzo intuicyjny w obsłudze.) Wszelako gwarantuję, że już po pół godzinie każdy będzie w stanie sensownie zarządzać oddziałami na polu walki

► Pancerna szarża w tumanach pyłu naprawdę robi wrażenie.



► Duży koniec małego czołgu (ale nie tego, którym jeździł por. Grüber).



Czy wiesz, że...

Autorzy zapowiadają już Combat Mission 2 na zupełnie nowym engine'ie. Mam nadzieję, że będzie to rewolucja na miarę pierwszego Combat Mission.

mówić z dość specyficzną intonacją (po-uddajemy sssiem... hm...) - ale to już dzieło nie włosa na czworo, szczególnie że owe speechy też bardzo łatwo podmienić.

To nie koniec pochwał

AI, choć nie idealne, również warcie jest niewątpliwie uznania. I choć nie ma to jak walka z człowiekiem (co jest proste, bo w Polsce istnieje specjalna liga fanów tej gry i można bez problemów znaleźć chętnego do pojedynku), to i w walce z komputerem niejeden z was zazna goryczy porażki. Szczególnie jeśli nie będziesz się ściśle trzymał autentycznych zasad prowa-

wych balistycznych, szczególnie opracowane reakcje na trafienia. (Łączenie z porażeniem załogi przez pancerz, który np. wytrzymał trafienie, ale uderzenie podisku siodowało, że wyleciały zeń nity albo powstały odpryski.)

Uwzględniony jest także (np.) nacisk wywierany przez czołg na teren (możliwość ugrzęźnięcia w np. piaskach czy podmokłym terenie), rodzaj użytej amunicji itd., itp. Co zresztą może niektórych zniechęcić, ponieważ...

(co nie znaczy, że będziecie mogli zaraz tę walkę wygrać). CM jest jak japońska gra „go” - zasady można opanować w kilka minut, ale by stać się mistrzem, trzeba długiej praktyki.

Kupić, nie kupić?

Jeśli tylko zaliczasz się do gatunku miłośników strategii - kupić, naturalnie, że kupić. Tyle, że z tym mogą być pewne problemy. Gra jest bowiem dostępna tylko via Internet, po 35 \$ sztuka. Jeżeli jednak ktoś zdecyduje się wysupłać owe 35 baksów, czeka go miła niespodzianka - nieoficjalne (ale fachowe) spolszczenie, stworzone przez polskich fanów. Jakby co - służę namiarami.

Fani, ach, ci fani...

Fani są zresztą wielkim „bonusem” tego cyklu. Stworzone przez nich rozmaite mody i upgrade'y (o scenariuszach nie wspominając) sprawiają, że „okres przydatności do spożycia” tych gier jest liczony w latach, a wygląd jednostek (także terenu, budowli itd.) i efekty dźwiękowe są dużo lepsze niż w oryginalnej wersji. A liga, a fachowe dyskusje na forach (poziom wiedzy niektórych fanów zawstydziłby niejednego zawodowego historyka!). Warto dołączyć do tego grona!



03/2004

8

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/XP/2000
Processor: P3 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Battlefront
Dystrybutor: CDV

⊕ doskonała i realistyczna strategia
⊕ modele pojazdów...
⊕ poziom komplikacji gry (dla maniaków)

⊖ engine się nieco zestarzał
⊖ żadnych istotnych zmian
⊖ zakup tylko przez Internet.

GRYWALNOŚĆ
8
VIDEO
7
AUDIO
8

www.battlefront.com



CHAMPIONSHIP 2004 Snowboarding

GATUNEK: **SPORTOWA**

RECENZJE

On'ik

Gra wydawana pod szyldem Activision Value to nic innego jak budżetówka. Produkcja nie-aspirująca do stania się hitem i niepowalająca grafiką - ot, programiści coś takiego stworzyli i chcą to sprzedać za niewielkie pieniądze.

Łamanie kości

Dosłowność producentów może tu budzić pewne kontrowersje, ale jedno im trzeba oddać - mają duże i makabryczne poczucie humoru. Jednym z zadań jest połamanie wszystkich 206 kości gracza. Aby tego dokonać, musi on robić wszystko to, czego

Niewielkie w USA czy nawet w Unii Europejskiej nie oznacza tego samego, co u nas. Dla przeciętnego Amerykanina wydatek rzędu 20 dolarów na grę to tyle, co nic. Polska zaś jest rynkiem specyficznym. U nas za tę kwotę (80 złotych) wydawane są wielkie hity, zaś za cenę naprawdę niską (oscylującą w granicach 20 zł) można kupić gry może nie aż tak popularne, ale na Zachodzie wciąż zajmujące czołowe miejsca na półkach sklepowych (że wspomnę tylko o Robin Hoodzie czy choćby Etherlords II). Tymczasem gry budżetowe są u nas albo całkowicie pomijane, albo wydawane przez małych dystrybutorów (np. Play, który jest raczej hurtownią) po kosztach zbliżonych do cen materiałów, z których zrobione są płyty i pudełka. A i tak mało kto je kupuje.

Tony 5: inspiracja

Snowboarding Championship 2004 jest właśnie taką grą - brzydką, niewnoszącą nic do gatunku, ale... z punktu widzenia Amerykanina - warto wydać na nią te marne 20 баксов (toż to tyle, co wizyta w McDonaldzie), bo kilkanaście - kilkadziesiąt minut całkiem przyjemnej rozgrywki może zapewnić. Tym bardziej że produkcje, na których się wzorowano przy jej tworzeniu, są naprawdę wielkie.

Tony Hawk's Pro Skater zmienił sposób patrzenia na komputerowe symulacje sportów ekstremalnych. Po sukcesie, jaki odniósł, musieli się pojawić naśladowcy. SCH2004 jest jednym z nich. Pod żadnym względem nie dorównuje pierwowzorowi, ale trzeba mu przyznać, że się stara - i kilka wykorzystanych w nim pomysłów jest naprawdę godnych uwagi.

Identycznie jak w THPS, tak w Snowboarding Championship wykreujemy własnego zawodnika. Nie ma jednak prawdziwych nazwisk i nawału statystyk, które cechowały grę Neversoftu. Gra ma również wbudowany edytor tras - niezbyt rozbudowany, ale wystarczający do zrobienia własnych, mega-superhiper wyskoków. Te elementy to jednak tylko małe dodatki do dwóch głównych trybów - arcade'owego, do którego można przeskoczyć od razu, ślizgając się po zboczach góry i łapiąc śnieżynki, wykonując przy tym skomplikowane ewolucje, które mogą dać efekt medalowy, oraz trybu kariery - podstawowego i najprzyjemniejszego.

Deja vu

Początkowo gracz ma do dyspozycji tylko jedną trasę i wiele zadań do wykonania. Aby odblokować kolejną, trzeba wykonać tylko cztery z wykonania. Aby odblokować kolejną, trzeba wykonać tylko cztery z wykonania. Aby odblokować kolejną, trzeba wykonać tylko cztery z wykonania. Aby odblokować kolejną, trzeba wykonać tylko cztery z wykonania.

nie powinien - tj. wzbijać się na jak największą wysokość i jak najefektniej lądować... Najlepiej na głowie. Na małą różnorodność zadań nikt narzekać nie powinien. Jednak nie oznacza to, że gra się z wypiekami na twarzy.

Coś nie gra

Nie potrafię tego dokładnie sprecyzować, ale Snowboarding Championship 2004 nie ma tego czegoś, czym komputer podczas grania w którąkolwiek część cyklu THPS aż kipiał. Powodów jest wiele - gra jest mniej dynamiczna, w tle nie leci wystarczająco szybko i pasująca do szusowania muzyka, a otoczenie jest bardzo jednostajne. Oprawa graficzna zresztą należy do najsłabszych punktów gry.

Jak za 10 zł - kupić!

Gra nie zawojuje świata, to oczywiste. Jeśli w ogóle wyjdzie w Polsce i nie będzie wiele kosztować - warto zastanowić się nad jej zakupem.

0:09

Grafika na obrazkach prezentuje się znacznie lepiej niż w ekranowej rzeczywistości.

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2k/XP
Procesor: 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Cat Daddy Games
Dystrybutor: Activision Value

ciekawe zadania
nawiązuje do THPS

w niczym mu jednak
nie dorównuje
słaba grafika

GRYwalność
VIDEO 5
AUDIO 4

www.activisionvalue.com/titles/snowboard2/

Vegas: Make It Big

■ Ali G.

Las Vegas... Któż z nas nie słyszał o tym legendarnym mieście, w którym mnóstwo ludzi straciło oszczędności życia, marząc o wielkich wygranych? Sam dałbym sobie rękę uciąć za możliwość podróży do stolicy stanu Nevada. Jednak póki co mogę zobaczyć tę metropolię po odpaleniu gry Vegas: Make It Big.



Jak się zapewne domyśliście, recenzowana gra pozwala się wcielić w postać właściciela kasyna gry. Ten ponad wszystko kocha pieniążki. Aby jednak już na początku recenzji nie odstraszać wrogów zarabiania wirtualnej gotówki od czytania tych wypoćin, muszę zaznaczyć, że opisywany program należy do gatunku „lekkostrawnych strategii ekonomicznych”. Nie spodziewajcie się tutaj jakichś wielkich rynków zbytu, ostrej rywalizacji cenowej tudzież innych rzeczy podobnego ciężaru gatunkowego. Tu, gracz skupi się ma tylko i wyłącznie na budowie jaskini hazardu i infrastruktury wokół niej.

Po kilku godzinach grania nasze imperium rozrywki przedstawia się istic imponująco.

Klient, nasz pan

Na początku gracz kupuje działkę budowlaną. Po wybudowaniu okazałego budynku kasyna wypadałoby jakoś zachęcić gości do odwiedzenia tego przybytku szczęśliwości. Przystępujemy do szybkiego działania i wokół budowli tworzymy szereg atrakcji dodatkowych, mających zachęcić niezdeterminowanego klienta do tego, aby to właśnie nasze kasyno ogłosiło go z oszczędności. Na tym etapie grania dostępnych jest mnóstwo rzeczy, jakie można wybudować - począwszy od kin czy hoteli, poprzez salony gier wideo, na klubach nocnych skończywszy. Co więcej, w grze jest dużo budowli, które dostępne są dopiero po wcześniejszym wybudowaniu innych. Nie zdziwicie się zatem, kiedy po jakimś czasie otrzymacie możliwość postawienia na posiadłości najprawdziwszego rollercoastera. Dodatkowo warto zadbać o szczegóły takie jak - powiedzmy - sklepiki z pamiątkami. Wszystko to sprawia, że szybko zabraknie miejsca do dalszego rozwoju i jedynym rozwiązaniem staje się wtedy kupno kolejnych terenów pod zabudowę. Po kilku godzinach grania nasze imperium rozrywki przedstawia się istic imponująco.

Co w trawie piszczy

Kiedy już uda się przyciągnąć wybrednego gościa, wypadałoby się zająć ułatwieniami w pozbywaniu się przezeń gotówki. Jednoręki bandyta, bingo, poker, blackjack czy inne zakłady multilotka to tylko niewielka część tego, co można zaoferować ludziom głodnym zabawy. Oprócz tego pamiętać należy o detalach takich jak ustawienie minimalnej stawki, za jaką gra się na danym stole, czy też to, jaka jest szansa wygranej na automatach wrzutowych.

Nie bez znaczenia jest także cała otoczka towarzysząca zabawie, czyli bary z przekąskami i napojami, w których za niewiarygodnie duże pieniądze hazardziści będą mogli coś wypić czy zjeść. Aby lokal uchodził za wyjątkowy, warto postawić scenę, na której występować będą gwiazdy światowego formatu.

Nie zapominajmy także o tym, że ktoś musi to wszystko obsługiwać, tak więc należy zatrudnić prawdziwą armię pracowników. Ci zajmą się zarówno prowadzeniem gier, jak i naprawianiem zepsutych urządzeń czy wypłacaniem wygranych.

Zróznicowany klient

Bardzo podobala mi się tu różnorodność gości odwiedzających wirtualne kasyno. Można spotkać zarówno „plebejuszy”, dla których wizyta w Vegas jest jedyną szansą na kontakt ze śmietanką towarzyską, jak i nuworyszy nigdy nieopuszczających miasta hazardu. Podo- bać się także mogą zachowania przez nich prezentowane. Na mnie największe wrażenie robili pijani goście wyszczynający awantury, których ochrona wyprowadzała z lokalu siłą.

Vegas pełną gębą

To, co zobaczyłem w Vegas: Make It Big, sprawiło, że na chwilę poczułem się tak, jakbym był w tym mieście naprawdę. Wszystko przedstawiono w pełnym trójwymiarze, a miasto robi wrażenie. Na oddzielne słowo zasługuje kolorystyka w grze. Jest strasznie cukierkowa czy landrynkowa - jak kto woli. Pełno tu intensywnych, jaskrawych barw, wręcz klujących w oczy. Mnie przypadła ona do gustu (Las Vegas to stolica kiczu...) i uważam, że świetnie komponuje się z charakterem gry, ale pewnie znajdą się i tacy, którzy stwierdzą, że kolory są zbyt przejaskrawione.

Jeżeli można było mieć jakieś zarzuty w kwestii grafiki, muzyka brzmi już dokładnie tak, jak należałoby tego wymagać od miejsca pokroju kasyna gry, czyli jest to lekki niezobowiązujący jazz wprowadzający w dobry nastrój.

Rię ne wa pli, mesjeurs!

Rozgrywka w Vegas: Make It Big podobala mi się, przy czym jest jedno zasadnicze „ale” - nie jest to z pewnością gra na długie zimowe wieczory. A to z tej przyczyny, że po kilkudniowym, intensywnym kontakcie z programem po prostu nużyło mnie budowanie w kółko tego samego. Z pewnością pozycja ta nie zadowoli zwolenników hardcore'owych ekonomii pokroju Capitalism, aczkolwiek powinna przypaść do gustu początkującym fanom strategii ekonomicznych.

7

WYMAGANIA
Wm. 9x/Ms/00/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB
Producent: Deep Red
Dystrybutor: brak

• świetna oprawa audio-wizualna
• idealna na dwa, trzy wieczory...

• ... przy dłuższym kontakcie z grą grywalność leci na łeb, na szyję...

GRYwalność
VIDEO 6
AUDIO 9

www.empireinteractive.com

O k i e

GATUNEK: RETRO

ACTIVISION ANTHOLOGY

Remix Edition

Constanty Foch

Nie ma co narzekać na nasz piękny kraj, choć nie da się ukryć, że rynek gier jest u nas w powi-
 jakach. W Anglii, w najlepszych salach wystawowych Londynu odbywają się wystawy takie jak
 GameOn poświęcone historii gier, a w Stanach premiery nowych dużych produkcji są wyda-
 rzeniami komentowanymi nie tylko w prasie branżowej. Z kolei u nas jest radośnie, kiedy uda
 się wydać jakiś gorący tytuł z niewielkim opóźnieniem w stosunku do reszty Europy.

RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO

Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest to, że panująca od kilkunastu miesięcy na Wyspach Brytyjskich i w USA moda na gry retro przymiennie się u nas pewnie dopiero wtedy, kiedy retro będzie PlayStation 2 i Xbox. Polega to na tym, że tysiące zapaleńców handluje na serwisach aukcyjnych takich jak e-Bay starymi, pochodzącymi z poprzedniej epoki grami, instrukcjami do nich, magazynami z recenzjami i solucjami właśnie do tych tytułów. To biznes na tyle duży, że prestiżowy magazyn „Edge” (właściwie najbardziej opiniotwórczy w całej branży) wypuścił już na rynek dwa wydania specjalne poświęcone temu zjawisku (były one oczywiście zatytułowane... Retro), a magazyn Games - największe i najbardziej pismo multiplatformowe, publikuje co numer obszerną sekcję „wspominkową”.

Prawdziwi retrogracze akceptują tylko oryginalne kartridże, taśmy, dyskietki z grami – ale nie wszyscy są aż tak bardzo „hardcore”. Dla tych, którzy po prostu chcą sobie przyciąć w jakąś produkcję sprzed lat, przeznaczone są pakiety takie jak Activision Anthology: Remix Edition – zestawy kilkunastu, kilkudziesięciu gier sprzed lat, zebranych na jednej płycie.

76 na 2600

AA: ER zbiera 76 gier wydanych przez firmę Activision na jedną z pierwszych domowych konsol - system Atari 2600. Pamiętam, że w polskich domach trochę tych pudełek stało

przy telewizorach marki Rubin, a nawet jeśli nie, to duża część gier z „dwusześćsetki” została potem wskrzeszona na Atari 800XL. Dla tych graczy, którzy pamiętają te czasy, AA: ER może się okazać całkiem fajną wyprawą w przeszłość - pod warunkiem oczywiście, że nie rozpieściły ich już zupełnie wszystkie te bump-mappingi, T&L-renderingi, hi-res texturingi oraz inne graficzne sztuczki. To zestaw dla tych, którzy stawiają przede wszystkim na grywalność.

Trochę klasyki

Ale to chyba oczywiste dla każdego, kto siada do pozycji takiej AA: ER. Kiedy się ocenia zestaw, trzeba się więc przyjrzeć temu, czy selekcja gier jest trafiona i czy

twórcy pakietu postarali się zrobić coś, co w jakiś sposób odświeży, uatrakcyjni stareńkie gry. Odpowiedź na pierwsze pytanie brzmi - jak najbardziej tak. Gwiazdami zestawu są na pewno River Raid, Pitfall i Pitfall II, Chopper Command, Brain-

storming, Freeway i gry sportowe, takie jak Ice Hockey czy Baseball. Poza tymi klasykami w AA: RE znaleźć można także kilka pozycji mniej znanych (np. Frostbite, Venetian Blinds) oraz siedem takich, które zostały stworzone dużo później - amatorsko, przez fanów konsolki (z tych najlepsze to

chyba Skeleton+ i Okie).

Odpowiedź na drugie pytanie brzmi również twierdząco - chociaż już z mniejszym przekonaniem. Pomyślem zespołu Mumbo Jumbo na rewitalizację starych gier było wprowadzenie początkowo ukrytych, otwieranych w trakcie zabawy trybów, które np. sprawiają, że podczas gry ekran kręci się wokół własnej osi, odwraca lustrzanie i pojawiają się na nim różne efekty graficzne. Niby nic specjalnego, ale niektóre z tych trybów wzbudzają spore emocje, bo np. poziom trudności skacze niebotycznie, kiedy grasz w River Raida, a cały świat kręci się na ekranie. AA: ER to także całkiem fajna otoczka - menu główne wygląda jak pokój nastolatka z lat 80. A przygrywająca w grze muzyka to hity z tamtego okresu.

Oldschool rządzi

I to właśnie ci, którzy „tamten okres” jako tako pamiętają, będą mieli z AA: ER frajdę największą. Ci zaś, którzy dopiero wtedy przyszli na świat, nie będą pewnie w stanie docenić ani jednej z tych gier - ale i tak warto, by chociaż rzucili na nie okiem i zobaczyli, jak to wszystko kiedyś wyglądało.



Okie - gra stworzona przez amatorów.

Gwiazdami zestawu są na pewno River Raid, Pitfall i Pitfall II, Chopper Command, Brainstorming, Freeway i gry sportowe, takie jak Ice Hockey czy Baseball.

6+

WYMAGANIA
 Win: XP/2000/ME/98
 Procesor: PII 450 MHz
 RAM: 128 MB
 Akcelerator: 32 MB

Producent: Mumbo Jumbo
 Dystrybutor: LEM

dobry wybór gier
 kilka pomysłów trybów gry
 klimat jak z lat 80

w sumie... wysokie wymagania sprzętowe
 te gryki wyglądają jak wykopaliska

GRYwalność
 VIDEO 7
 AUDIO 3
 9

www.mumbojumbo.com

RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO

Select Gameplay Mode



River Raid - klasyka klasyki.



Pitfall. Kolejny klasyk - niedługo w nowej wersji.

RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO RETRO

ACTIVISION

RC Cars

GATUNEK: ARCADE

gem

Jednym z moich najbardziej wyrazistych wspomnień z dzieciństwa jest zdalnie kierowany samochód strażacki. Był wściekle czerwony, miał rozkładaną drabinę i podpórki, a po napełnieniu specjalnego pojemniczka i rozwinęciu gumowego węża łat wodą. Lanie było też skutkiem rozpalenia niebezpiecznego przecięcia strażakom ogniska... na dywanie, ale... to zupełnie inna historia.

były silnikami spalinowymi, w RC Cars natomiast, tak jak niegdyś w Re-Volt, jeżdżą na prąd.

Niechętni grom tego typu mawiają, że są one swego rodzaju przypadkiem - skutkiem tego, że twórcom nie wyszła symulacja „dorosłych” autek i naprędcie przerebili ją w zręcznościówkę, w której brak wrażenia realizmu, przyjąć można za plus. W przypadku RC Cars nie jest to jednak prawda - fizyka nie tylko w pełni odpowiada oczekiwaniom miłośników ostrej jazdy, ale i... prawom fizyki. Model jazdy jest tu wyjątkowo dobry - pojazdy są tak szybkie i lekkie, że ostry skręt potrafi wyrzucić wóz do góry podwoziem! Samochody reagują również wiarygodnie na wszelkie kolizje - rzecz ważna o tyle, że twórcom najwyraźniej rozszarpał się wór z „elementami interaktywnymi”, tj. tymi, o jakie można zahaczyć, i tory są pełne „przeszkadzajek”.

Mimo znakomitej fizyki, widać po RC Cars, że jest ono - niestety - produktem niskobudżetowym. Modeli do wyboru w grze jest... aż 3. Istnieje wprawdzie możliwość wymiany części - silnika, turbo, opon - jednak w gruncie rzeczy kombinacje nie wprowadzają nadzwyczajnego urozmaicenia. Także liczba torów nie budzi zachwytu. Jest ich wprawdzie 10, jednak z racji tego, że wytyczono je zaledwie w trzech scenariach: plaży/kempingu, bazy

RC Cars jest grą bardzo trudną. Osobiście grałem na domyślnym - najłatwiejszym, poziomie, a i wtedy z różnych przyczyn sięganie po laury nie było wcale formalnością. Przyczyn tego stanu rzeczy upatrywać należy w designie torów i fakcie, że po „skoku w bok” startujesz nie w miejscu, w którym wyleciałeś, lecz w ostatnim punkcie kontrolnym - zwykle daleko, daleko z tyłu. To zaś wymusza nauczanie się torów na pamięć w darmowym treningu lub wyścigu z duchem (duchami) poprzednich przejazdów. Innym powodem są wymagający przeciwnicy (niekoniecznie ich AI, lecz wykręcane przezeń czasy). Tu nie ma mowy o „gumce” łączącej cały peleton i jeśli dasz liderowi parę sekund przewagi na starcie - zapewne przed metą już go nie ujrzysz.

Jest wreszcie coś, co w zasadzie przekreśla RC Cars jako grę dla samotnego gracza.

Pech bowiem chce, że jedynym sposobem zarobienia pieniędzy na nowe części jest startowanie w mistrzostwach. Niestety - wiąże się to z opłatami za każdy start oraz założeniem, że wykupiony za ciężką kasę wyścig nie może być zrestartowany ani opuszczony bez straty „wpisowego”. Wyścigi zaś są trudne i chaotyczne - i zdarza się, że prowadzisz przez 4 i pół okrążenia tylko po to, by wskutek paru przypadkowych zderzeń spaść ostatecznie z podium i... z kwitkiem odejść od kasy wypłacającej wygrane. Przy wyjątkowym pechu możliwe jest zatem zaczynanie od zera... lub odkucie się w multiplayer do 6 osób (także split-screen dla dwóch), zwłaszcza w grze z tymi, którzy wcześniej RC Cars nie widzieli.

RC Cars to produkt budżetowy wysokiej klasy. Gdyby twórcy poświęcili mu nieco więcej czasu, miałby szansę zmierzyć się z najlepszymi. Ograniczony single player i ogólna nieprzystępność sprawiają jednak ostatecznie, że potencjalnych zadowolonych klientów będzie niewielu. Re-Volt, mimo upływu lat, wciąż pozostaje niepokonany.

6

WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/00/XP
Procesor: 600 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Creat Studio
Dystrybutor: Creat Studio

Świetny model jazdy
oprawa graficzna
idea płatnych mistrzostw

realizacja idei płatnych mistrzostw
poziom trudności

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 4

www.p3int.com/product_center_RCC_The_Game.as



SONY



HS

S



X



Dzięki Tobie będzie to Sony

www.sony-cp.com



Big Mutha Truckers



■ mGamer

Nie wiem, kto i do kogo przyszedł ani kto, z kim się umówił, ale fakt, że polska edycja gry Big Mutha Truckers funkcjonuje bez zarzutu tylko pod Windows XP – uznaję za solidne przegięcie (np. pały).

Systemowa niespodzianka zaczęła dawać o sobie znać już po włożeniu płytki do napędu (Windows 98). W oknie Autorun wystarczyło wskazać opcję „instaluj” – a program rozkosznie się wysypał, tłumacząc to jakimś kompletnie niezrozumiałym błędem. Postanowiłem odpalić instalator ręcznie. Poooszło. Kilka chwil później uruchomił byłbym grę, gdyby tylko ta... uruchomić się dała. Po raz kolejny zmyty zostałem tym samym komunikatem błędu, który i teraz nie ujawnił jakiegokolwiek wskazówki, co począć dalej. Aktualizacja driverów okazała się oczywiście zwykłą stratą czasu i nerwów.

Uderzyłem na stronę domową wydawcy, na której – słusznie zresztą podejrzewając – odnalazłem patch, rzekomo mający likwidować błą-

dy w działaniu gry pod Windows 98. Już sama konieczność patchowania troszkę mnie zdziwiła, bowiem śmigające na tej samej konfiguracji międzynarodowe demko BMT co do systemu operacyjnego nie kapyśliło. Jednak na tym nie koniec niespodzianek. Łatka co prawda pozwala grę uruchomić, ale... nie pozwala w nią grać. Niezależnie od rozdzielczości oraz szczegółowości grafiki pod Wing8 engine BMT nie jest w stanie wyświetlić obrazu na tyle płynnego, by w ogóle można było mówić o podjęciu rozgrywki. Aż mi się przypomnia, jak na P100 odpalałem Quake'a 3, lecz w niego – w przeciwieństwie do BMT – dało się wówczas grać. Po przesiedadce na komputer teoretycznie słabszy, ale z XP na pokła-

dzie, nie było już najmniejszych problemów. Od A do Z – żadnych śladów udręki.

I tym oto sposobem ci, którzy na XP jeszcze się nie załapali, właściwie mogą o Big Mutha Truckers zapomnieć. Przynajmniej do momentu, kiedy (o ile w ogóle) pojawi się rzeczywście skuteczny patch dla starszych wersji okienek. Tymczasem my przejdźmy do oceny samej polonizacji.

Big Mutha Truckers to w gruncie rzeczy tylko zrečnościówka, z drobnymi ekonomicznymi akcentami. Na lokalizatorów czekała raczej żmudna rzemieślnicza praca – z polonizacją tego tytułu zespół Cenegi poradził sobie nieźle. BMT pozostało bardzo amerykańskie. Bohaterowie niezmiennie dialogują po obcemu, kręcąc galką w radiu nie znajdziemy żadnych polskich stacji, a przydrożne tablice reklamowe wyglądają dokładnie tak jak w oryginale. Słowem – lokalizacja kinowa.

Chłopaki z Cenegi dali się złapać tylko w jednym miejscu. Angielski komunikat 'change gear' przetłumaczyli jako *zmianę biegu*, podczas gdy napis ten dopiero informuje nas o konieczności zmiany przełozenia. Zgodnie z językową wykładnią, jak i logiką winno to przyjąć rozkazującą formę „*zmień bieg*”. Różnica sprowadza się do tego, że wersja cene-gowska trzyma gracza przez dłuższy czas w przekonaniu, że wymagana zmiana dokonuje się sama.

Na siłę mógłbym wyciągnąć na jaw drobne literówki (głównie tylko braki ogonków w niektórych tekstach) oraz małe stylistyczne



zaciachy. Testem siły niniejsza recenzja na szczęście nie jest, więc darujmy sobie te tanie docinki. Bo i po cóż o nich wspominać, kiedy najpoważniejszą usterką, jaką dostrzegłem w „odprawach” przed misjami, było nazwanie mojego trucka... ciągnikiem. Co zresztą niekoniecznie pozbawione jest sensu, bowiem w rzeczonej misji naczępę zostawiamy w garażu, a w terminologii motoryzacyjnej istotnie spotkać można pojęcie „ciągnika siodłowego”.

Pozostała jeszcze instrukcja do gry. Razić może jej zbyt duża urzędowość. Poza powitaniem „siema, chłopaki!” trudno uświadczyc tu cokolwiek, co wprowadzałoby gracza w luźną atmosferę gry. Książeczka pęka w szwach od niemożliwie sztywnych opisów kolejnych elementów interfejsu. Czulem się tak, jakbym przegładał instrukcję obsługi odkurzacza. Nie, to zdecydowanie nie jest metoda na fajny podręcznik do gry w stylu Wielkiej Mamuśki.

No i pora rozprawić się ostatecznie z polskim wcieleniem Big Mutha Truckers. Lokalizacja poprawna – i tyle. Bez serca, ale poprawna. Nie ma specjalnie czego chwalić, trudno też narzekać. Oczywiście abstrahując w tym miejscu od systemowych zawirowań, za które – tak nawiasem mówiąc – należy się komuś kubek zimnej wody (a najlepiej kubek).

BRAK ŁADUNKU

7

WYMAGANIA
Win: XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 96 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Empire Interactive
Dystrybutor: Cenega

⊕ dobra rzemieślnicza robota, ale...

⊖ gra nie działa w starszych wersjach Windows!

www.bigmuthatruckers.com

To może powinniśmy spojrzeć na mapę Egiptu...

GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Broken Sword

■ EGM

Polonizacje bywają rozmaite, bo można ich dokonywać na różne sposoby. Choć potrafię być drobiazgowy, na ogół oceniam całość dokonania i daruję sobie wówczas czeptanie się szczegółów – osobiście, jeżeli gra ma szereg możliwych zakończeń (jak to było w przypadku Post Mortem). W przypadku BS:TSD decydenci z firmy LEM zrobili być może najbardziej trafny z wyborów i postanowili spolonizować tylko treść „pisaną”.

Postarali się przy tym zrobić to w sposób, którego nie można nazwać inaczej jak **optymalnym**. Dokonawszy zakupu, otrzymujesz bowiem grę w postaci oryginalnej – dwie płyty tłoczone z oryginalną wersją Broken Sword: The Sleeping Dragon. I... trzecią płytkę, z jej polonizacją. Najpierw instalujesz wersję angielską, dopiero potem, jeżeli chcesz – polską. Widać w tym szacunek dla klienta – mamy możliwość samodzielnego dokonania wyboru.

Godzi się tu powiedzieć, że oryginalna gra BS III została wykonana **wyjątkowo starannie pod względem dźwiękowym**. Rozkosz człeka ogarnia, gdy słucha przepięknego francuskiego akcentu w głosie Andre Lobineau lub podziwia nadwołańską wymowę w angielskim, jakim się posługują strażnicy praskiej rezydencji Susarro. Polonizatorzy z

LEM – a wcale mi tej przyjemności nie zepsuli. Można by się co prawda przyczepić do niektórych fragmentów tłumaczenia – revelation to objawienie, a nie apokalipsa. I tak naprawdę nazywa się ta część Nowego Testamentu, ale to już – w rzeczy samej – czeptactwo.

Chciałbym tylko zwrócić się z tego miejsca do wszystkich, którzy będą dokonywać polonizacji jakichkolwiek innych gier – panowie, **więcej inwencji!** Niektóre frazy całkiem dobrze brzmią w języku żłopaczy herbaty albo Jankesów, ale po polsku wychodzi to fatalnie! Otwieram instrukcję i czytam wprowadzenie „Światem wstrząsają potężne trzęsienia ziemi”. Czujecie ten styl? Trzęsienia, rzecz jasna, wstrząsają – od tego są trzęsieniami. Zadowoleni z podkreślenia naturalnego porządku rzeczy czytamy dalej „(...) za wszystkim stoją tajemniczy templa-

riusze i nieznane źródła złota”. „Źródło”, które „stoi”, brzmi prawie tak jak „członek z ramienia wysunięty na czoło”. Dalej trafimy na „zabójstwo paryskiego hackera to początek spłotu wydarzeń, w które zostają wplątani George Stobard i Nico Collard (...)”. Wplątani w spłot... Pięknie! Nic dodać, nic ująć! A to tylko **jeden** akapit! Może jednak warto po przetłumaczeniu oddawać tekst do profesjonalnej korekty?

Pewnie, że w wirze zajęć dnia powszedniego nie zawsze jest czas na szlifowanie formy wypowiedzi. (W „Makbecie” według Lonesco, kiedy bohater dowiaduje się o tym, że pod bramy jego zamku podchodzi las Dunzynamu, rusza ku oknu, patrzy przez chwilę, a potem – zamiast jak u Szekspira wygłosić długą tyradę o przewrotności losu – zupełnie zwyczajnie mówi „Oku**a!”). Przepraszam purystów, ale to cytat z klasyki – bo Lonesco klasykiem już jest. Z drugiej strony, zachowujemy precyzję i klarowność wypowiedzi, przynajmniej na piśmie.)

Jako wisienkę na szczyt tortu dodam jeszcze, że gry zapisane w angielskiej wersji BSIII **zupełnie się nie gryzą z tymi z polskiej** i po wczytaniu spokojnie można uruchomić program i grać dalej.

wymyślić jakiś

8+

WYMAGANIA
Win: 98/00/XP
Procesor: P III 750 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: THQ
Dystrybutor: L.E.M.

do wyboru wersji oryginalnej i polskiej
staranna realizacja
głosy lektorów

stylistyczne potknięcia we fragmentach tłumaczenia

www.lem.com.pl

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA FANÓW MANGI I ANIME

W NUMERZE:

- COVER STORY: Kamikaze Kaito Jeanne
- Evangelion - Wielki powrót
- Sailor Moon - Na żywo!
- Koji Morimoto - mistrz krótkiego metrażu
- Marcowy TV Guide
- Kolejny odcinek komiksu
- Jubileuszowy plakat
- Mnóstwo atrakcyjnych nagród!



■ El General Magnifico

BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

Ponieważ podczas gry będziesz miał nader często okazję do „utrapienia” bohatera, doradzamy częste zapisywanie gry. W niektórych miejscach zapisać jej nie można - będziesz musiał powtarzać sekwencję aż do skutku. Chętnie bym za to serdecznie ugościł twórców. „Przez żołądek do serca”, jak mawiał Kuba Rozpruwacz. Ostrzegam graczy, że BSTSD ma dość osobliwy interfejs, który najbardziej chyba przypomina ten oglądany w Largo Winch. Nasi bohaterowie potrafią skakać, wspinać się na ściany, przepychać skrzynie i kamienne bloki, które wzbudziłyby respekt cyklopa, i świetnie skaczą (jeżeli gdzieś pojawi się ikona skoku, możesz być pewien, że przeskoczysz na drugą stronę, choćby rozpadlina wydała ci się nieco tylko mniejsza od Cieśniny Gibraltarskiej). Bez najmniejszego wahania łażą po gzymsach na wysokości Empire State Building i to tak swobodnie, że wzbudziłiby zazdrość u wodza plemienia Navajo. Po tej dygresji przystępuję do adremu!

Na początku obserwujesz jakiegoś tajemniczego typa, który opowiada

swoim ludziom, że moc narasta, cały świat będzie należeć do nich, a jak zawiodą, będzie im kęsim (albo gryżlim). Bla... bla... bla... Potem akcja przenosi cię do Konga. George Stobbard - nasz dzielny Amerykanin z Iowa, rozmawia z pilotem. I nagle... łup! Samolot trafia piorun i mamy piękną katastrofę.

W Paryżu także pogoda nie jest najlepsza. Jakiś komputerowy pryszczaty geniusz ginie z rąk tajemniczej dziewczyny, która przedstawia mu się jako Nico Collard - nasza dobra znajoma. Niestety zaraz potem... ZACZYNASZ GRĘ!

Kongo po raz pierwszy. George

SAMOLOT

Gdy George się oknie, każ mu (domyślnie klawisz S) odpiąć pas. Popatrz (D) i spróbuj otworzyć (S) okno obok fotela dla pasażera. Widać silnik ogarnięty płomieniami. Spróbuj wejść do kabiny pilota. Łoże! Podejdź do skrzyni z lewej, obejrzyj zapięcie, odepnij je i spróbuj przepchnąć skrzynię na tył samolotu (klawisz S + kursor kierunku - najpierw w prawo, a potem w dół). Skrzynia zrównoważy ciężar George'a i nasz w

zasadzie bohater będzie mógł wejść do kabiny pilota. Niestety, pilot też jest... Wróć do ładowni samolotu, podnieś leżącą na podłodze butelkę piwa. Wróć do kokpitu i przyjrzyj się (ikona soczewki) pilotowi. George weźmie odeń otwieracz do butelek. Otwórz butelkę i podsuń ją pilotowi (ikona przekładni). Harry się ocyka. Teraz ustaw G, tak, by zobaczyć gaśnicę - i każ mu ją podnieść. Następnie skorzystaj z opcji zmiany ikon (Page up lub Page down), aby G. uzyskał możliwość działania (czyli zmień ikonę), a potem każ mu walać gaśnicą w pękniętą szybę. Niech G. wyjdzie przez okno. Cóż, potrzeba

jeszcze dodatkowej wagi, by zrównoważyć środek ciężkości. Poproś Harry'ego o pomoc. Pilot przejdzie na skrzynię. Niech George wyjdzie z kabiny... no, niezupełnie o to chodziło, ale za to masz piękny widok!

SKAŁY

Zeskocz na półkę obok i wespnij się do półki, na której stoi Henry. Porozmawiaj z nim. George ma się spotkać z naukowcem Cholmondelym (z takim nazwiskiem facet musiał zostać naukowcem!). Trzeba ci się przedostać do jaskini, która leży w prawo i nieco niżej. Jest to dość proste - i jeżeli sam sobie z tym nie poradzisz, może od razu daj sobie spokój z tą grą i spróbuj jakiegoś zajęcia na twoją intelektualną miarę - zostań politykiem Samo-pomocy albo Stowarzyszenia Rodzin Lechickich, co? Dotarłszy do jaskini, George będzie świadkiem brutalnego zabójstwa, potem gra przenosi nas do pięknego miasta...

Paryż. Nico

MIESZKANIE HAKERA

Nico zamierza odwiedzić hakera Vernona, który ma jej coś ważnego do zakomunikowania. Podeszedszy do drzwi, dziewczyna słyszy strzał. Na korytarzu popatrz na tablicę ogłoszeń i weź ołówek.

Otwórz drzwi na balkon i przeciągnij w lewo postument, potem się nań wespnij i przelazysz na drugą stronę, pchnij go dalej tak, by się znalazł pod wiszącą rynną. Wejdź na postument i uczepliwszy się rynny, przemieść Nico w lewo. Zajrzyj do środka przez drzwi (zamknięte). Ha! Nico widzi trupa. Każ dziewczynie przeleźć przez poręcz i znowu ją przemieść w lewo. Potem znów niech wejdzie na balkon i za pomocą karty prasowej (prasa to potęgaj!) otwórz drzwi oraz skieruj Nico do mieszkania Vernona.

W mieszkaniu rozejrzyj się po sypialni. Przed drzwiami każ się Nico zatrzymać i posłuchać. Potem otwórz drzwi - na podłodze leży Vernon, bardzo, bardzo nieżywy. Przyjrzyj się nieboszczykowi i weź jego kartę kredytową. Rozejrzyj się dokoła i podnieś łuskę leżącą obok regatu na podłodze. Spójrz na komputer - ktoś go pospiesznie „unicestwił”. Przejdź do kuchni. Nico następuje na skrzypiącą deskę. Zaraz potem pojawia się morderczyni z wielgachnym rewolwerem. Gdy tylko nadarzy się okazja, naciśnij ikonę akcji (domyślnie klawisz S). Nico zastani się patelnią. Wściekła nastpniczka zechce strzelić drugi raz - i znów błyskawicznie naciskając klawisz S muś Nico, by przyzwoniła niesym-



patycznej babie drzwiami od lodówki. Morderczyni rzuca się do ucieczki. Skoczywszy za nią na balkon, Nico może zobaczyć odjazd czerwonego sportowego samochodu.

Wróć do kuchni Vernona i „odstuchaj” trzech wiadomości na automacie telefonicznym (leży na stole). Dzwoniły mamcia, Nico i przyjaciółka – Bernice. Zadzwoń do Andre i do redakcji. Podejdź do kosza na śmieci i podnieś rachunek bankowy stwierdzający, że Vernonowi kończyły się fundusze. Po wyjściu z kuchni, spójrz na dywan i zwiń go, by zobaczyć luźną deskę w podłodze. Pod deską jest sejf, ale na razie i tak niczego nie wskórasz.

Wyjdź na kuchenny balkon i spuść się po drabinie przeciwpożarowej. Na dole podnieś gazetę leżącą obok kubła na śmieci. Wespnij się na mur po lewej i zeskoczysz na dół, podnieś czarną perukę. Obejrząwszy perukę, dojdiesz do wniosku, że nosiła ją świńska blondyna. Przejdź przez mur (normalnie, nie jak David Kuper coś tam) i przeszedłszy na drugą stronę budynku porozmawiaj ze sprzątaczką ulicę kobietą. Zapytaj ją o blondynę – dowiesz się, że odjechała sportowym samochodem. Potem wypytaj o wszystko drągała, który śmiga na deskorolce. Widział czerwonego Jaguara model E. Przejdź dalej i wejdź do parku. Porozmawiaj z siedzącą

kartkę w Inventory. Weź leżące na stole szkło powiększające.

Podejdź do drzwi bez klamki. Na prawo jest kwadratowa płyta w podłodze. Każ George'owi stanąć na niej – drzwi się otwierają. Ale gdy George z niej zejdzie, zaraz się zamykają. Przesuń ciemną skrzynię na płytę. Wejdź do sąsiedniego pomieszczenia i przyjrzyj się tajemniczej maszynie. Włącz maszynę, korzystając z dźwigni na lewo. Potem każ George'owi pchnąć dźwignię z prawej strony – maszyna eksploduje. Podnieś dźwignię, która odpadła od maszyny. Obejrzyj mechanizm przy drzwiach.

Wetknij dźwignię w otwór obok drzwi. Drzwi pozostaną otwarte. Wejdź do sąsiedniej komory i przeciągnij skrzynię do komory z maszyną, a potem przesuń pudło pod północną ścianę. Wróć do drzwi i weź dźwignię.

Wespnij się na skrzynię i podejdź do otworu, a potem każ George'owi podciągnąć się do dziury. W wąskim korytarzu strąć dźwignią ptasie gniazdo z północnej półki. Przejdź do przepaści i przeprowadź George'a przy ścianie do wyjścia z jaskini.

Przejdź do posągu i zobacz Harry'ego, który kiwa na George'a. Na dole jest trzech drabów. W kamiennej głowie są

(tymczasem gdzieś na górze skrzypią deski i słuchać odgłosy spuszczonej wody z toalety). Przejdź w dół pomieszczenia i spróbuj zajrzeć na górę. Niestety, klienci nie mogą tam zaglądać.

Porozmawiaj z typem siedzącym na ławce przed wiejskim klubem. Jest to irlandzki poeta – Eamon O'Mara. Wróć do Tristrama w sklepiu i powiedz mu o Eamonie, który szuka ludzi do własnego programu telewizyjnego. Tristram da George'owi książkę ze srebrnymi monetami. Od razu wyłam monety metalowym prętem, a potem wyjdź i pokaż książkę Amonowi. Okaże się, że Tristram ordynarnie „zerznął” wiersze irlandzkich poetów z XIX wieku. Wściekły Eamon uda się do sklepu. Gdy zacznie sprzeczkę z Tristramem, każ George'owi jeszcze raz spróbować wejść na górę. Na stryszku kryje się córka pułkownika (a co tam, niech będzie sobie całkowitnikiem!) Butleya. Porozmawiaj z Melisą, która coś ci powie o Bruno. Zejdź i wyjdź na ulicę. Przejdź do Lokalu Ma-

znajomym George'a z czasów pierwszej przygody. Neotemplariusze znaleźli się pod wpływem niejakiego Susarro, który chce zdobyć władzę nad światem, aktywując linie energii geomantycznej (cokolwiek by to znaczyło!).

Tymczasem pułkownik Butley zajął się tłumaczeniem Tristramowi niewłaściwości jego postępowania z kobietami.

Paryż po raz drugi. Nico

MIESZKANIE NICO

Przesłuchaj wiadomości zostawionych w telefonie. Potem zadzwoń do Andre i redakcji. Możesz obejrzeć pamiętki po dawnych sprawach – nosi kłowna i obraz George'a na półce obok drzwi do toalety. Potem każ Nico wyjść i wybierz okolicę mieszkania Vernona.

MIESZKANIE VERNONA

Porozmawiaj z konsjerżką (baba w papilotach) i sprzątaczką. Sprzątaczką powie



na ławce fioletową dziewczyną – to Bernice, przyjaciółka Vernona.

Potem wyjdź z parku i porozmawiaj z miejską strażniczką. Pokaż jej łuskę z mieszkania Vernona. Wyrób czeski, magnum, niedawno wystrzelona. Powiedz jej o samochodzie – strażniczka zapamiętała numer. Zaraz potem pojawi się policja. Nico zostanie aresztowana na podstawie oskarżenia głupiej konsjerżki.

Kongo po raz drugi. George

Niech George wejdzie do jaskini i porozmawia z konającym Cholmondelym. Spójrz na drzwi z symbolem Omega i poziomą szczeliną. Przejdź ku prawej – na stole znajdziesz pocztówkę z Glastonbury. Podpisali ją tajemniczy Bruno. Obejrzyj

resztki ogniska. Włóż ptasie gniazdo i podpal je soczewką. George spadnie. Gdy tylko odzyska swobodę ruchu, każ mu pobiec (Shift + kursor kierunku), a potem wskoczyć (S) na tył dżipa.

Glastonbury. George

Trzeba się czegoś dowiedzieć o tajemniczym Bruno. Na początek porozmawiaj z kroczącym wściekle po ulicy pułkownikiem. Przepadła mu córka i jest gotów na wszystko, by ją odnaleźć. Zajrzyj potem do sklepu Cosmic Faerie. Spójrz na stoisko obok szklanej szafki – zobaczysz na niej pocztówkę taką samą, jaką George znalazł w Kongo. Obejrzyj książkę ze srebrnymi monetami na głównym stoisku. Niech George poczyta trochę poezji – wcale nie jest zła. Porozmawiaj ze sprzedawcą Tristramem. Kilkakrotnie zapytaj o Bruno

dame Zazie, która może coś powiedzieć o Bruno – jeżeli dasz jej srebrną monetę i kartkę z Konga. Ale... wibracje są zbyt słabe – wróżka potrzebuje czegoś bliżej związanego z poszukiwanym przez ciebie osobnikiem. Wróć do Tristrama i przyciśnij go, grożąc mu, że powiesz o wszystkim ojcu Melisy (który – tak na wszelki wypadek – wziął na poszukiwanie córki wziętą wierną dubeltówkę Purdeya). Okaże się, że Bruno zostawił Tristramowi... hm... „niewymowne”. Z tym łupem udaj się do wróżki.

Seans zakończy się efektownym omdleniem madame Zazie. Każ George'owi wyjść z lokalu. Klub wiejski stoi w ogniu. Główne drzwi są zamknięte, ale można skorzystać z bocznej furtki. Poproś o pomoc Eamona. Gdy George wbiegnie na dziedziniec, zobaczy jakiegoś czarnego mnicha.

Do płonącego budynku dostań się przez wysokie okno – w tym celu George musi przepchać skrzynię tak, aby można było się na nie wspiąć i dosięgnąć okna. Potem każ George'owi rozwiązać Bruno. Bruno nareszcie rzuci nieco światła na wszystkie wydarzenia. Jest zresztą starym



Nico o rewelacjach Vernona – o tym, że moc przybiera, a także o tajemniczym manuskrypcie. Wejdź do domu, w którym mieszkał Vernon. Policja zamknęła mieszkanie ofiary i drzwi na balkon. Przejdź do alejki na tyłach i korzystając z przeciwpożarowej drabinki, wejdź na balkon mieszkania Vernona.

Przyjrzyj się drzwiom. Klucz tkwi w zamku, ale od środka. Hm... po raz kolejny spróbujmy starej sztuczki. Podłóż gazetę (znalezioną obok kubła na śmieci) pod drzwi i pchnij klucz ołówkiem, który Nico nosi przy sobie (znalazła go przy tablicy ogłoszeń). Podnieś gazetę z kluczem. Otwórz drzwi na balkon kluczem Vernona i wejdź.

Przejdź do kuchni i weź chusteczkę leżącą na zlewie. Potem zajrzyj do sypialni Vernona. Siedzi tam ta tkająca fioletowa. Daj jej chusteczkę do nosa, a potem z nią porozmawiaj. Dowiesz się o tym, że Vernon pracował dla ludzi, którzy chcieli, by rozszyfrował pewien stary manuskrypt. Wypytaj ją o sejf Vernona. Okaże się, że szyfrem zamka jest data urodzin fioletowej dziewczyny – 23.10. Wyjdź z sypialni

– Nico poprosi Beatrice o kontakt w jej mieszkaniu – i otwórz sejf w podłodze.

W sejfie jest odręczny szkic i dysk DVD. Wyjdź przez drzwi kuchenne. Na głównej ulicy Nico będzie miała dramatyczne starcie z czerwonym Jaguarem. Użyj szybko klawisza akcji (S). I skocz w prawo.

MIESZKANIE NICO

Odczytaj dysk DVD na odtwarzaczu pod telewizorem. Vernon zapewnia Beatrice, że wariacje pogody zostały przepowiedziane w Manuskrypcie Wojnicza. Powie też coś o smoczach liniach i kluczu Salomona oraz zdaniu „Diabły i wiedźmy tańczą z krowami na sabacie”.

Każ Nico zadzwonić do Andre Lobineau. Żabojad zjawi się dość szybko i obejrza nowy film na DVD podsunie Nico nowy ślad (opowie o Ile St. Louis i liniach sił Ley). Niech Nico zadzwoni do redakcji i dowie się o starym teatrze na St. Louis. Teatr nazywa się L'Hieroglyphe. Każ Nico podejść do drzwi. Gdy zadzwoni telefon, Nico po rozmowie z szefem zrezygnuje z pracy i uda się do starego teatru.

WEJŚCIE DO TEATRU

Skieruj Nico ku drzwiom teatru. Zamknij te niczym serce herszta NBP. Poprowadź Nico w prawo i w głąb uliczki na tyłach teatru. Jest tam zaparkowany czerwony sportowy samochód z teatralną maską na tylnym siedzeniu. Jesteśmy na dobrym

Teraz kolej na George'a

Bruno i George trafiają do miejsca, które wskazuje indykator mocy chuderlaka. Porozmawiaj z Bruno i pomów z nim o wszystkim. Potem przejdź na drugą stronę ulicy. Sprawdź drzwi księżnicy. George musi znaleźć inną drogę do środka.

Przejdź pod łukiem i skieruj się na lewo. Skieruj George'a ku wielkiemu, otwartemu kontenerowi. George stwierdzi, że powinien stanąć na czymś wyższym. Przesuń skrzynię wzdłuż lewej ściany ku prawemu bokowi kontenera. Wspinaj się na skrzynię i pociągnij za pokrywę pojemnika. Wejdź na pojemnik – za nim jest rozbite okno z zasuwką. Porusz zasuwkę przez otwór i wejdź do księżnicy.

Wewnątrz jest ciemno jak u Afroamerykanina pod pachą – i pewnie tak samo pachnie. W tym pomieszczeniu niczego nie dokażesz, więc wyjdź do drugiego pomieszczenia przez drzwi obok nieczynnego wyłącznika. Jest to kolejny składzik. Przejdź wzdłuż prawej ściany, min śzafkę z aktami i wejdź w drzwi po lewej. Jest tu kolejny wyłącznik, ale ukryty za skrzynią przy drzwiach.

Wzdłuż ściany ustaw dwie skrzynie za tymi spiętrzonymi. Wejdź na jedną z nich i odciągnij górną od wyłącznika. Teraz możesz włączyć światło. Zaraz też Geor-



starych przyjaciół. Porozmawiaj z Nico, a potem każ George'owi obszukać muskulata. Następnie przejdź tyłem sceny w lewo i jeźdź po schodach, a potem jeźdź od razu do piwnic pod sceną.

George i Nico pod gmachem starego teatru

Skręć w prawo przy schodach i wejdź do pomieszczenia po lewej. Przyjrzyj się podnośnikowi, który można uruchomić guzikiem. Możesz go uruchomić, i popatrzeć, jak zjeżdża zapadnia. Podejdź do skrzyni z lewej i weź tubkę teatralnej szminki. Wyjdź ku lewej, a potem skręć w prawo. Wejdź do garderoby. Pod gotownią z lustrem jest sejf – podłoga lekko osiada pod jego ciężarem. Wyjdź i przejdź w dół do końca korytarza, a potem skręć w zaułek i otwórz drzwi z prawej na jego końcu. Złazłszy po schodach, nasi eksplorery usłyszą strzały i rozpaczliwe wrzaski. George zostawi sprawę jej własnemu biegowi. Cofnij George'a ku schodom znajdującym się naprzeciwko w korytarzu, a potem wejdź w pierwsze drzwi po lewej – akurat pod garderobą. Znajdziesz tam pudełko bezpieczników – i jeden, który został. Belka pośrodku pomieszczenia wspiera podłogę garderoby – w miejscu, w którym leży na niej sejf. Spróbuj zmniejszyć tarcie teatralną szminką – to w końcu tłuszcz. Niestety, szminka się rozeszła. Potrzeba płynnego tłuszczu. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź do metalowych drzwi, przed którymi leży zmasakrowane ciało. Obejrzawszy zamek George powie, że potrzebna jest karta magnetyczna. Wróć na

górze, aż na scenę. A potem jeźdź na widownię i przejdź w lewo – do miejsca wyłożonego czerwonym dywanem. Skręć do foyer i zajrzyj do szatni (miejsce za ladą), w której na podłodze zobaczysz kubek po kukurydzy. Wróć z nim na scenę. Znajdź miejsce na proscenium (przednia część sceny), w którym świeci jeden z reflektorów. Zajrzaś do Inventory, włoż szminkę do papierowego kubka, a potem postaw całość przed reflektorem. Wróć do piwnicy (drugi poziom), w której jest belka wspierająca podłogę garderoby.

Stopionym tłuszczem posmaruj podłogę pod belką, a potem spróbuj ją pchnąć. Niestety George nie ma dość pary w łapach. Zajrzyj do Inventory i poproś Nico o pomoc. Razem dadzą radę. Weź kartę magnetyczną i dziwny artefakt. A potem przejdźcie razem do metalowych drzwi.

Jeźdź tunelem do końca – przyjrzyj się kamieniowi z symbolem rozwidlonej błyskawicy.

JASKINIA

Przejdź dalej, aż zobaczysz wielką komorę z trzema kamiennymi kobrai gapiącymi się na jakiś artefakt. Niech George weźmie artefakt – zaraz potem zobaczysz w dole kilku ludzi uciekających w panice przed jakimś zakapturzonym (Robin Hood?). Zaraz potem Susarro i morderca Petra ruszą windą ku górze. Gdy tylko George odzyska swobodę ruchów, każ mu natychmiast podbiec do dolnej krawędzi skalnego mostu i zwiesić się w dół. Bieg robisz klawiszem Shift, a więc Shift +~ i zaraz potem klawisz A (domyślnie).



trobie. Na dach teatru można by się dostać przez drabinę przeciwpożarową – niestety jest za wysoko. Przejdź na przeciwległą stronę ulicy i każ Nico wspiąć się na rusztowanie. Łażąc po rusztowaniu, najpierw uwolnij pionową deskę z reklamą od dołu, a potem wspinaj się wyżej i uwolnij ją od góry. Trzeba ci będzie trochę się powspinać, poprzysuwać skrzynię i położyć po drabinach, a w jednym miejscu przeskoczyć na drugą stronę. W końcu wróciwszy na dół, przejdź po desce reklamy na drugą stronę. Deska spada – ale co tam! Najważniejsze, że Nico dostała się na dach teatru.

Przejdź w lewo na dach, a potem zsuń się po drabinie i wejdź w drzwi. Jeźdź po schodach. Przejdź przed drzwi do sali widowiskowej. Nico usłyszy nadchodzących opryszków, ukryje się i zostanie schwytana.



Gdy George zawiśnie, przesunij go kursorem «ku Nico, a potem szybko każ mu się wspiąć na półkę, gdy tylko się znajdzie za Susarro. Potem gdy Susarro spostrzeże zbiegów, znów puść George'a biegiem ku windzie (Shift + kursor ^, a zaraz potem kursory i) [o ile dobrze pamiętam], mu zmienić się położenie kamery). Jeżeli dobrze się uwiniesz, oboje eksplorery podjadą windą w górę. Na górze zablokuj windę otwierającem do butelek. Uff! Całą sekwencję będziesz musiał prawdopodobnie powtarzać kilka razy, bo niestety nie możesz zapisywać gry częściowo. Dziadzia ich (twórców gry) głośno! Nie wracaj na scenę, tylko podejdź do pomieszczenia, w którym opuściłeś zapadnię, a potem wejdź na nią i uruchom windę. Znalazłszy się na górze, podejdź na proscenium i zeskocz, a potem przejdź ku schodom na tyłach widowni (tej, po której George wlaż tu z przejścia do księżnicy). Zaraz potem będziesz mógł sobie obejrzeć dość długą animację – Petra obiecuje Susarro wątróbkę Nico i George'a na śniadanie, a potem jakiś obcy odbiera George'owi artefakt. George jednak zachowuje kamienny cylinder. Gdy się ocknie w mieszkaniu Nico, każ mu wypytać wszystkich o wszystko. Zdumiony Amerykanin dowie się nowych rzeczy o kluczu Salomona i świątyni smoka, którą Susarro zlokalizował dzięki pracy Vernona hakera. Logicznym wnioskiem jest teraz podróż do Konga.

KONGIJSKA ŚWIĄTYNIA

Harry podwozi Nico i George'a do polany przed świątynią. Drzwi są zamknięte. Każ George'owi użyć tomu do otwarcia drzwi, ale okaże się, że szczelina jest za wąska. Poproś Nico o pomoc i ponownie szarpnij totem. Wlaższy do środka, wetknij kamień Omega w szczelinę w drzwiach. Wejdź.

KORYTARZ Z OSTRZAMI

Poprowadź George'a ku nieboszczykowi. Nico uratuje go przed wyskakującymi z boków kotkami. Skieruj George'a ku lewej i każ mu się wspiąć na wystający relief ze ściany. Potem przemieść go w głąb sali. Na końcu niech zeskoczą i wetknij metalowy pręt pomiędzy tryby przekładni. A potem zawołaj Nico.

Problem w tym, że dobrze byłoby jednak obejrzeć nieboszczyka. Podejdź do dwu kamiennych brył po lewej i ustaw je jedna za drugą na środku tak, by stały na linii łączącej wejście z wyjściem, a odległość pomiędzy nimi wynosiła jeden blok. Przepchnij pierwszą do faceta, aż utknie pomiędzy wyskakującymi z boku kotkami. Gdy blok unieruchomi kotki, cofnij się do drugiego i pociągnij go ku pierwszemu. Potem odwróć George'a i pchnij tak, aby odległość znów wyniosła dwa bloki. W tył zwrot ku drugiemu i pociągnij go do pierwszego. W tył zwrot ku pierwszemu i pchnij go do trupa. Gdy będziesz blisko nieboszczyka, wejdź na blok, zeskocz po przeciwnej stronie i przeszukaj go. Znajdziesz przy nim szarfę, a gdy ją obejrzyś dokładnie (w Inventory) zobaczysz, że zawinięto w nią jakiś metalowy przedmiot. Wróć do Nico w ten sam sposób, w jaki dotarłeś do nieboszczyka – popychając i pociągając bloki. Potem przejdź przez blok i zeskocz po drugiej stronie. Przejdź przez drzwi do sali kamiennych płyt.

SALA KAMIENNYCH PŁYT

Zasada jest taka, że nastąpienie na niewłaściwą płytę powoduje runięcie sklepienia na łeb poszukiwacza. Płyty lekko podświetlone są bezpieczne. Trzeba ci się przedrzeć na drugi kraniec Sali. Aby zobaczyć ścieżkę (a właściwie tylko jej fragment, każ George'owi stawać na kolejnych płytach przy wejściu. Najlepiej zrób szkic całej podłogi i pomyśl, jak by tu przejść na drugi kraniec sali. Jeżeli nie chce ci się myśleć albo jesteś policjantem, podsunie my ci rozwiązanie. Otworzywszy Inventory, możesz poprosić o pomoc Nico.

Każ jej stawać na kolejno płytach:

1. Ryba - niech George przejdzie aż do końca po 6 płyty.
2. Skorpion - niech George przejdzie tylko po 7 płytach, zatrzymując się na tej czystej.
3. Wąż - niech George podejdzie do końca.
4. Ryba - podejdź do końca na tę czystą.
5. Ptak - niech George podejdzie do końca na tę czystą.
6. Skorpion - aż do końca na czystą.
7. Wąż - tu jest problem. Skieruj George'a w lewo, a potem w dół na czystą.
8. Ptak - i do końca na czystą.
9. Ryba i do końca na czystą.
10. Skorpion i do końca na czystą.
11. Wąż i do końca, a potem skok na ścianę.

Nico zostaje na miejscu

JASKINIA

George wkracza do pomieszczenia, w którym się zawałił posadźka. Przejdź na dół ku lewej i „zwiąś” George'a na rękach, a potem każ mu zeskoczyć i przeskocz ku kolejnemu występowi. Potem zwiąż go na rękach i skieruj w prawo wzdłuż występu i dalej w dół aż na dno jaskini. Potem skieruj George'a do widocznego w rogu wyjścia.

Problemem jest tu przejście do kolejnego pomieszczenia po kamiennym moście, który się opuszcza, gdy George zajdzie za daleko. Trzeba jakoś zrównoważyć ciężar George'a. Masz do dyspozycji trzy bloki, które możesz przesuwac. Robota nielicha – nawet dla brzożady tragarzy portowych imieniem Conana Deflatora – ale nie ty będziesz targał kamienie, tylko George. Rozwiązanie jest wiele i podejrzewam, że obraziłbym trzy czwarte graczy, podsuwając im choć jedno z nich. Podpowiemy tylko, że jeżeli nie możesz bloku popchnąć – z braku miejsca na przykład! – to zawsze możesz spróbować wspiąć się nań, przejść na drugą stronę i go przeciągnąć. Przesunąwszy blok na prawy kraniec chybottliwego mostu, każ George'owi przejść dalej.

Trafisz do pomieszczenia, w którym jest czteroczęściowa machina wielka jak ucho małego słonia. Trzeba ci ją złożyć w całość. W głębi i po lewej jest coś w rodzaju konsoli, na której masz trzy przyciski – jeden zmienia kierunek przepływu energii, zaś drugi i trzeci obracają urządzenie znajdujące się w środku o ćwierć obrotu koła. Obejrzyj wszystkie części urządzenia – problem w tym, by pasowały do pierwszego przy wejściu do sali.

1. Zacznij od urządzenia SE i wciśnij dwukrotnie klawisz A, by zmienić kierunek

przepływu energii. Potem wciśnij klawisz S, by przesunąć urządzenie SW ku środkowi. Ponownie wciśnij klawisz obrotu, aby skierować wystające części tak, by pasowały do nieruchomego urządzenia NE. Następnie wciśnij klawisz S, by przesunąć urządzenie do NE.

2. W podobny sposób przemieść urządzenie NW.

3. Z trzecim SW jest pewien problem, bo trzeba je najpierw przesunąć na środek i odwrócić o 180°, cofnąć, zmienić kierunek przepływu energii, a dopiero potem przesunąć do NE.

Zdumiewa swoboda, z jaką bez troski Amerykanin używa nieznanego sobie mechanizmów. Nam nic nie grozi, ale jego mogłoby coś – na przykład – wykastrować. I co wtedy?

Tymczasem popatrz sobie, jak z dzioba urządzenia tryska energia do sąsiedniej sali. Podszedłszy do urządzenia możesz sprawdzić, że podczas korzystania z umieszczonego na nim panelu możesz zmieniać kierunek przepływu energii. Przejdź do...

SALA KRYSZTAŁOWA

W sali kryształowej trzeba ci odsłonić obie konsole, które najwyraźniej uruchamiają przejście w głąb. Aby tego dokonać, musisz zmienić kierunek przepływu energii ku wielkiemu urządzeniu, które blokuje drogę na widoczne w głębi schody i drugiej konsoli.

Przekręć lewy kryształ tak, aby energia popłynęła ku kryształowi w dole. Ten kryształ obróć tak, by energia popłynęła na prawo. Kolejny – by energia popłynęła do kryształu w głębi sali na górze, a ten skieruj w lewo. Energia odepchnie ogrom-

poprzedniej sali i zmieni kierunek przepływu energii. Wróć do sali kryształów. Tu zostanie znów przesunięty i odsłoni drugi panel. Oba panele są dostępne. Spróbuj je uruchomić.

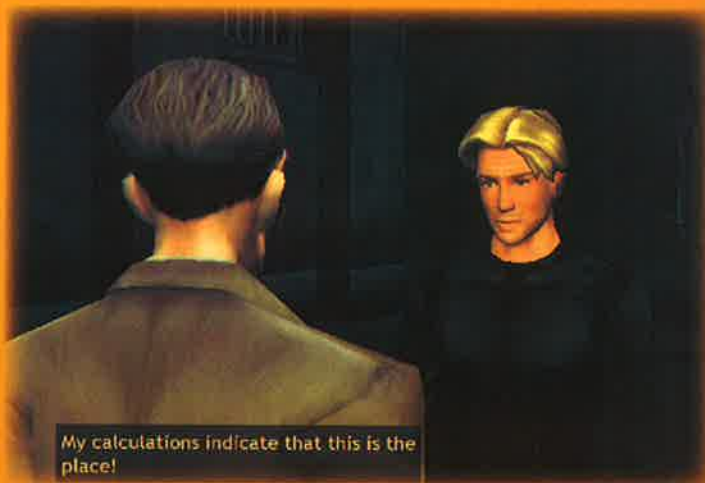
Poproś Nico o pomoc. Podejdź do jednego z panelów i uruchom go, a tymczasem Nico uruchomi drugi. Przejdź dalej. Zaczyna się od trzęsienia ziemi. Nieźle.

Wejdź do pomieszczenia oznakowanego symbolem błyskawicy. Podejdź do reliefu w ścianie i wetknij węł płytke znalezioną niedawno przy nieboszczyku. Drzwi się otworzą, ale nie do końca. Przyłóż płytkę jeszcze raz i spróbuj ją przytrzymać – niestety jest za gorąca. Gdy spadnie na ziemię, podnieś ją i przyłóż do reliefu po raz trzeci, ale tym razem szybko przytrzymaj ją przez chustę, w którą była zawinięta. Drzwi zostaną otwarte, ale George nie może pójść dalej – ktoś musi trzymać płytkę. Zrobi to Nico – ty skieruj George'a do jaskini, bardzo podobnej do tej w Paryżu. Weź artefakt alfa i wróć do Nico. Gdy oboje wyjdą z komory, natkną się na Petre, która – zgodnie z obietnicą – chce mieć ich wątróbkę dla Susarra. Przeszkodzi jej trzęsienie ziemi. Gdy tylko odzyskasz swobodę ruchów, pogoń George'a (Shift + kursory) za Nico, a potem przeskocz (A) nad rozpadliną i „wespnij go” na kamienny próg. Oboje uciekną. I do brze.

Choć Petra jest chyba do spustu, nieco się spóźniła.

Nico w Paryżu. Ponownie Stary Teatr

Zaczynasz od obejrzenia scenki w mieszkaniu Nico. To spustoszone, Andre został napadnięty i ma guza jak nowojorskie jabłuszko, a Bruno został porwany. In-



ne urządzenie – i odsłoni panel, a przy okazji wejście na schody. Możesz wejść na górę, gdzie cierpliwie czeka Nico. Wróć z nią na dół. Teraz przejdź do trzeciego kryształu i obróć go tak, by skierować energię na kryształ w lewej albowiem. Ten obróć tak, by energia popłynęła do niewidocznego kryształu na lewo od niego. Kolejny kryształ odwróć tak, aby przekazał energię w dół, a ten – by posyłał energię do niedawno przesuniętego cylindrycznego TU (tajemniczego urządzenia). Potem każ George'owi wrócić do

spektor, który aresztował Nico, kaja się głęboko i jako rekompensatę ofiaruje pomoc. Z jego informacji wynika, że Susarro ma wpływy bardziej rozległe niż delta Amazonki. Po wyjściu inspektora pojawia się Beatrice, wyraźnie zafascynowana męstwem Andre, który – jakby nie było – walczył z neotemplariuszami (z kiepskim co prawda skutkiem, ale co tam!). Nico postanawia zająć do starego teatru, aby znaleźć jakieś informacje mogące popchnąć sprawę dalej.

dokończenie za miesiąc

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA.
 2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
 3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskiecie.
 4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane !)
- (*) albo w poprzednim, niech tam :)

NFS: UNDERGROUND!

VETO! 1. Przychodzi pierwsza wada: zbyt duża intensywność doznań.

Wada ta dostaje na „dzień dobry” jeden koronny argument - jest to zbyt subiektywne odczucie - ja mogę w nią grać ponad godzinę i bynajmniej nie wyłączam jej z powodu zbyt dużej ilości adrenaliny.

Od redakcji: To też subiektywne odczucie... :)

nie stawia ją w gronie faworytów do gry roku!

Łukasz Węcki

VETO! Uważam, że gra ta zasługuje co najmniej na 9+/10 oraz znaczek jakości. Wady, które recenzent wymienił, uważam za nieistotne, jeśli to w ogóle wady.

1. Sterowanie w trybie drag. Nie jestem pewien, czy Allorowi chodziło o to, że zmienia się tylko pasy, czy o problemy z kierownicą. Zmiana pasów wystarcza, więcej nie jest potrzebne, a problemy z kierownicą (u mnie) nie występują.

4. Duże wymagania sprzętowe. Hm... Albo mam cudowny komp (Celeron 400, 320 MB RAM GF3pp1450 64 MB), albo gra po prostu chodzi w miarę płynnie. Przyznam, że przy bardzo małej ilości detali i w ogóle, ale jednak da się spokojnie grać.

5. „Gra na mniej więcej godzinę na raz”. Niby czemu? Ja grywam 2-3 godziny (w NFS:U) i nie odczuwam nadmiaru wrażeń.

To wszystko pozwala stwierdzić, że 8+/10 to wyraźne niedocenywanie tej świetnej gry, która zasługuje na co najmniej cały jeden punkt więcej.

Szczepan W.

2. Nadchodzi druga wada: trasy tylko w jednym mieście.

A i owszem, ale za to w jak ładnie zrobionym, co i tak nie przeszkadzało programistom tak kompletnie te trasy pogmatwać i dodać przy okazji trochę reversów - tak, że nie stają się one nudne. Poza tym lepiej jest mieć jedno piękne niż dwa niedopracowane.

3. Naciera trzecia: brak widoku z wozu.

Hm, pomyślmy: wielogłówna kierownica, deska rozdzielcza, wskaźnik ilości okrążeń, wskaźnik miejsca, które aktualnie zajmujemy, czas, lusterko - hm, czegoś mi tu jeszcze brakuje. A tak, zabrakło chyba miejsca na to fantastyczne uczucie prędkości i efektu „rycia gębą po asfalcie”.

4. O jest i jakaś czwarta, ale Allor nie mówił, że przyjdzie, jakaś nowa... Jak na kilkanaście godzin jeżdżenia to trochę za mało kawałków do słuchania. Sam sobie odpowiem: wyłącz muzykę i posłuchaj melodii silnika!

Słowo końcowe. Wszystkie ww. wady w tyłek dostały i pouciekały, bo NFS:U to produkt doskonały!

A tak na poważnie - malkontenci znajdą w tej grze jakiś punkt zaczepienia, ale ja uważam, że gra zasługuje na co najmniej 9+, głównie za ogromną ilość samochodów i akcesoriów, które są licencjonowane. Mimo paru niedoróbek gra ma klimat, który automatycz-



Warlords 4

VETO! Veni, vidi, veto! Śmiem się nie zgodzić z oceną gry Warlords IV: Heroes of Etheria. Moim zdaniem - 7+ jest oceną zdecydowanie za wysoką. Nie rozumiem, dlaczego autor na plus zalicza „klimat klasycznej strategii”? Tylko tego by brakowało, bym czuł się jak za sterami myśliwca. Dalej kolejny plus: „Warlords, jakimi ich pamiętamy”. To jest argument tylko dla tych, którzy grali i którym podobały się wcześniejsze części. Ja z tą serią nie miałem dotąd nic wspólnego i nie uważam, aby był to jakikolwiek plus.

Od redakcji: Jednak autor recenzji miał, a pisze przecież przez pryzmat WŁASNYCH doświadczeń, prawda?

Nie dość, że muzyka do bani, to jeszcze grafika wcale nie rzuca na kolana. Ot, taka solidna rzemieślnicza robota, bez cienia błysku czy zaangażowania. Złego wrażenia dopełniają koszmarnie walki, a dokładnie animacje (taki rycerzyk machający mieczem budzi tylko uśmiešek politowania). Poza tym irytujący brak możliwości wysta-





Pro Evolution Soccer 3

VETO Gra, mimo wszystkich zalet, posiada masę błędów. Pierwszym zauważonym u niej minusem jest wydanie jej **WYŁĄCZNIE** na DVD. Czy wielkim problemem jest wypuszczenie gry w edycji CD (nawet jeśli miałyby ich być kilka, żonglowanie CeDekami nie sprawia aż tak dużego kłopotu, jak recenzent sądzi)?

Po uruchomieniu gry w oczy rzuca się kolejny babał i występuje on zarówno w menu, jak i podczas rozgrywki.

wienia do bitwy więcej niż jednego stwora naraz. I dlaczego nie można wyjść Warlordem ze stolicy? Ja rozumiem, że to powrót do korzeni (chyba), ale dla kogoś, kto nie zna owych korzeni - to po prostu rozwiązanie co najmniej kontrowersyjne.

Zdumiewa również przerażające ubóstwo map. We wspomnianym wcześniej HoMM3 na każdym kroku napotykało się jakieś ciekawe miejsce, a tu - można podróżować kilka tur i nie natknąć się na żadną ruinę czy zamek! W dwóch słowach: przerażają pustką! Na plus mogę zaliczyć sporą ilość jednostek i ras, dużo scenariuszy i możliwość burzenia zdobytych wcześniej miast.

Rozumiem, że ocena autora to ocena starego wyjadacza. Jednak patrząc okiem gracza, który o poprzednich Warlordsach wie tyle, że były i ocenia grę ze względu na nią samą, nie na poprzedniczki - można wystawić ocenę co najwyżej 6... i to bardzo naciągając.

Radyan

nia spotkań - jest to tragiczna konwersja. Konsolowe znaczki typu X, O w grze na PC? To pośmiewisko.

Jedziemy dalej - chwalony przez Elda **realizm**. Faktycznie, zachowanie graczy jest niemal idealne z kopią tego, co widzimy podczas spotkań Ligi Mistrzów - jednak i tu jest wyjątek. To zachowanie się bramkarzy. Ich interwencje są przebajerowane. Piłkę, którą można z łatwością złapać, bramkarze wybijają zazwyczaj na rzut różnie efektowną paradą. Najwłaściwszym tego określeniem są słowa: „gra pod publiczność”.

Istnieje jeszcze kilka innych mniejszych błędów, które Maciek wymienił w recenzji, jednak chyba nie wziął ich pod uwagę przy ocenie - np. **sędziowanie**: komputerowi arbitrzy przy ocenie spalonego chyba nie potrafią określić, co to jest moment podania. Poza tym kłuje w oczy skuteczność napastników - nieważne, czy zawodnik nazywa się Raul, czy może „player number 9” (kolejny znaczący błąd), ma takie same problemy z trafieniem w bramkę.

Gra - mimo wielu zalet (genialna animacja, duża grywalność) - nie zasługuje na ocenę 9. Mój werdykt to 7+/10.

Dawid Fiedorowicz

VETO (...) I jeszcze jeden typowy techniczny błąd - nie znalazłem więcej niż 10 osób, u których PES 3 **chodziłoby bez żadnych zaciachów**, nawet tych, u których demo działało bez zarzutów. Prawie u każdego pojawia się słowo - i to nie tylko, jak píše samo Konami, na słabszych kartach

Nvidii, ale nawet na średniej klasy Radeonach. Jest to sytuacja na tyle paradoksalna, że - jak już pisałem wcześniej - w demie coś takiego nie miało miejsca. Przyszło to dopiero z pełną wersją.

Kuleje też sam **gameplay**. Burak wymieniony przez Elda (tendencja piłki do latania wysooko) nie jest jedyń, ale za to wkurza najbardziej. Mi ani razu nie udało się strzelić z dystansu, za to komputerowy przeciwnik robi to bez większego kłopotu. Strasznie denerwuje też **fizyka samej piłki** - zdarza jej się turlać przez pół boiska po lekkim wybięciu główką (na dodatek cały czas z taką samą prędkością).

Pro Evolution Soccer 3 - według mnie - powinien dostać 7+ lub naciągane 8. Jest tylko średnio udaną konwersją b. dobrej gry. Na PS2 mogłem w nią grać godzinami, na piecu nie wytrzymałem nawet 2 godzin.

delikates

VETO Nie wiem, czy Eldowi tak dużo zapłacił, :-): czy dostał od żony tłuczkiem, ale na pewno nie było z nim wszystko w porządku - kiedy to pisał, a przynajmniej wtedy - kiedy wystawiał ocenę. Za błędy, które sam zresztą wymienił, gra powinna dostać maksymalnie 7, a o deklasacji FIFA 2004 na razie może pomarzyć. Po pierwsze, **interfejs** (...). Sterowanie to jeden z największych mankamentów produkcji KONAMI. Wspomnę tu np. THPS2, 3 i 4, w które - po paru godzinach zabawy - można było grać na klawiaturze bez większych problemów, a w PES3 po paru dniach nie można dojść do wprawy. (...) Ten ca-

ły superpolot okazuje się nudny, bo - tak samo jak w produkcie ze stajni EA Sports - wszystkiego można się wyuczyć, a następnie zdobywać gole ciągle w ten sam sposób. Podkład muzyczny to jakaś młódka - choć to już kwestia gustu. Komentarz także nie zachwyca - przeciętny. Drobnych wad jest jeszcze mnóstwo, ale to już „choroba” wszystkich gier. Naturalnie ta ma plusy i jeżeli panowie się postarają, PES4 może być wielkim hitem (potrzeba jednak duuużo pracy). Na razie jednak pozycja królowej piłek kopanych została nie zachwiana - seria FIFA wciąż rządzi!!!

Michał „Bania” Rumiński

VETO Miał być hit, a wyszedł shit. Tak można powiedzieć. Jednak recenzent, by się nie ośmieszyć przed tyłoma czytelnikami, zachwyca się przeciętną grą. Przejdę do konkre-
tów.

Od redakcji: Dlaczego wyśmianie przeciętnej gry - twoim zdaniem - ma być dla krytyka ośmieszające?

Po pierwsze, gra ma **dość przeciętną grafikę** - wszyscy zawodnicy mają identyczną sylwetkę, mało szczegółowe twarze. Grafika zasługuje na ocenę 6, a co widzimy w recenzji - Eld dał 10. (...) Na koniec zostawiłem sobie **grywalność gry**, która - moim zdaniem - jest słaba. Gra posiada **wspaniałą kontrolę piłki i ładne dryblingi**, ale nie ma **polotu** - i jest nudna. Strzały zza linii pola karnego zawsze się kończą niepowodzeniem, a przecież jest to ważny element każdego meczu. Słaby jest tu również **poziom trudności**, ostatni - piąty, poziom jest mało emocjonujący. Wygrałem w nim za pierwszym razem i nie sprawiło mi to większej trudności. Trudniejszy jest już 2 w FIFIE i bardziej grywalny. Ta symulacja piłki nożnej nie cieszyła mnie, gdy w nią grałem.

Podsumowując, wystawiłbym tej grze ocenę 6 i myślę, że na taką ona zasługuje. Powiem szczerze, że zawiódłem się na tym tytule i z przyjemnością wrócić do FIFY i do pięknych akcji oraz strzałów z dystansu, których nawet nie warto próbować w PES 3.

Niko14



KASZANKA



ZONE



MC GT B-series chassis [+] (99%)

GATUNEK: **SAMOCHODOWA**

Street Legal Racing

■ Jacek „Stranger” Halas; jacekhal@go2.pl

Proszę państwa! Mamy zwycięzcę! W kategorii „Najbardziej szchraniiony pomysł na realistyczną ścigankę połączoną z tuningowaniem wozów” zaszczytny tytuł Akademii Graczy otrzymuje Street Legal Racing Redline, wyprodukowany przez Activision Value. Zostańcie z nami! Już za chwilę zwycięski tytuł będzie uroczyście obrzucony tymi oto pomidorami!

Nie znoszę takich momentów. Otrzymuję grę i myślę, że wreszcie dostałem do rąk to, o czym marzyłem. Od dawna chciałem ścigalki, która łączyłaby swobodę z Midtown Madness, model jazdy z NFS: Porsche oraz rozbudowany tuning wozów z 4 x 4 Evolution. Tytuł taki wreszcie się ukazał. Nie trzeba być jednak bystrym, aby zauważyć, że nie podskakuję jakoś z radości. Mogliśmy dostać naprawdę udany tytuł, a tak w ręce graczy wpadła niesamowicie niedopracowana ścigalka, w którą raczej nikt nie będzie chciał dłużej grać.

Mile złego początku

A mogło być tak fajnie. Przyjemny hiphopowy utworek podczas instalacji, i po uruchomieniu właściwej gry, nastawił mnie do niej pozytywnie, nawet mimo że na co dzień takiej muzyki nie toleruję. Gracz może wybrać szybki wyścig (Quick Race), pojeździć po mieście, aby go bliżej poznać, czy przystąpić do sedna sprawy i skierować myszkę na przycisk Career. Parę kliknięć i lądujemy w garażu. Gra delikatnie podpowiada, że wypadaloby kupić jakiś samochód. Niespodzianka! Do wyboru są dwa salony: z wozami nowymi i używanymi (niekoniecznie muszą one być zdezelowane). Wybór jednak nie ma tu większego znaczenia, tzn. rzadko kiedy wpada się na jakiegoś totalnego gruchota. Generalnie różnice między nowkami i wozami kilkuletnimi są prawie niewidoczne.

Co więcej, wybór tych drugich w niektórych sytuacjach jest nawet bardziej opłacalny, bo wcześniej już je stuningowano. Ano właśnie, kupno wozu to tylko początek zabawy. Oprócz tego trzeba przystąpić do tuningowania. Moje pierwsze odwiedzin w specjalistycznym sklepie o mało nie zakończyły się upadkiem z fotela, na którym akurat przesiadywałem. Części jest bowiem MNÓSTWO. Można przebierać w najdrobniejszych elementach silnika, podwozia, zawieszania, a nawet kupować odpowiednio sportowe fotele czy kierownice. Jeszcze większą frajdę sprawia tuning optyczny. Mamy tu zatrzęsienie spojlerów - od tych najmniejszych po wyzywające. Nie zabrakło nawet szczegółów, takich jak dobór brewek na reflektory czy wręcz zupełnie nowych odjazdowych kloszy lamp.

Miłośnicy malowania własnych wozów również będą w siódmym niebie. Każdą część można polakierować (częściowo lub w całości). Oprócz tego nie zabrakło bojowych nalepek reklamowych, które można przyklejać w różnych miejscach samochodu.

Jedynym zgrzytem jest to, że osoby, które nie interesują się tuningiem, początkowo mogą mieć poważne problemy z opanowaniem tego wszystkiego. Skąd - na przykład - mam wiedzieć, jakie felgi pasują do jakich opon? Z pomocą przychodzi częściowo instrukcja - nie obyło się też bez niewielkich podpowiedzi podczas samego grania (jest ich jednak zdecydowanie mniej niż np. w 4 x 4 Evolution).

Co ciekawe, tuning odbywa się na zasadzie klikania części (tzn. aby je zdemonstrować lub założyć na samochód). Podobnie zrealizowano to chociażby w wymyślnym Gearhead Garage. O ile jednak w tamtej grze łatwiej było do nich dotrzeć, tu są już z tym niemałe problemy (szczególnie jeśli chce się wymienić coś naprawdę małego). Z pomocą przychodzą specjalne klawisze, które włączają na chwilę podgląd, np. karoserii. Słuszność podjętych decyzji w każdej chwili można przetestować na torze.

I po co się było ruszać z garażu...

Gdybym teraz miał zakończyć recenzję, SLRR otrzymałby co najmniej 8/10. Szkoda tylko, że cała reszta gry stoi już na skandalicznie niskim poziomie. Aby wydostać się z garażu, klika się specjalną ikonę - ta powoduje załadowanie miasta (tak nawiasem mówiąc, jego nazwa jest podejrzanie zbliżona do Vice City, w którym rozgrywa się najnowsze GTA...). Zadaniem gracza jest kierowanie się do tych miejsc, w których organizowane są wyścigi. Początkowo można z tym jednak mieć trochę problemów.

Pierwsza rzecz, na jaką zwraca się uwagę już po odpaleniu gry, to dość dziwne zachowanie się wozu. Momentami sprawia on wrażenie, jak gdyby sunął po lodzie. Tak naprawdę problemów nie sprawiają tylko pojazdy z napędem 4 x 4, tych jest jak na lekarstwo. Najgorzej, gdy ma się 250-300-konną bestię z na-



pędem na tylne koła. Wtedy opanowanie takiego wozu, nawet na prostej drodze, jest nie lada wyczynem. Wystarczy jeden zły manewr, aby wpadł on w poślizg i przydzwonił, na przykład, w okoliczną latarnię. Problemem jest nawet wykonanie tak trywialnej czynności, jaką jest cofanie. Okazuje się bowiem, że po włączeniu wstecznego, wóz rwie się do jazdy, co najczęściej kończy się kolejnym wypadkiem. Na szczęście w wyniku szwankującego modelu uszkodzeń takie uderzenia rzadko kiedy kończą się pokierszowaniem auta.

Im dalej zagłębiałem się w grę, tym mniej mi się ona podobała. Początki są tu niezwykle trudne. Nikt nie chce się z tobą ścigać, wszystko jest pozamykane. Dopiero kilka pierwszych zwycięstw w nocnych wyścigach gwarantuje zdobycie prestiżu. W miarę jego wzrastania odblokowują się nowe puchary. Gracz może wybierać wyższe stawki i przyłączać się do kolejnych gangów.

Nielegalne ucieczki przed policją

Wszystko byłoby jeszcze do wytrzymania, gdyby nie to, że poruszanie się po mieście z pewnością nie zalicza się do czynności sprawiających przyjemność. Gliniarze tylko czekają na okazję do wklepienia mandatu. Nawet najmniejsza próba przekroczenia prędkości powoduje, że gracz zostaje obdarzony kilkusetdolarową karą. W sytuacji gdy liczy się on z każdym dola-

rem, powoduje to, że z tego błędnego powodu można zakończyć zabawę.

No, może nie do końca. Okazuje się bowiem, że nawet w sytuacji utraty całej gotówki, gracz nie przegrywa, a jedynie nie ma pieniędzy na naprawy. Co ciekawe, kolejne mandaty nie powodują pojawienia się ujemnego salda! Wszelakie próby ucieczki są z góry skazane na porażkę. Mnie ten wyczyn udał się zaledwie trzy razy. Psy są cholernie szybkie (nawet jeśli pruje się autostradą 260 na godzinę, wymijając przy tym pojazdy cywilne, to i tak ostro trzymają się z tyłu!), a ruch uliczny nieprzewidywalny. Pojazdy prowadzone przez mieszkańców miasta nie zatrzymują się na widok pościgu. Na dodatek ich zachowania są momentami nieoczekiwane. Tyle dobrze, że działa sygnalizacja świetlna i cywilne wozy się jej podporządkowują.

Fast'n'Bugious

Jednym z największych minusów gry jest jej ogromne niedopracowanie. W całym moim życiu nie miałem do czynienia z tak zbugowaną ścigalką. Błędów jest tu co nie miara. Kaszani się niemal wszystko. Zdecydowanie najgorzej na tym tle wypadają pojazdy. Koszmar zaczyna się już w garażu. Zdarza się, że deformacji ulegają cienie, przez co nie widać na przykład połowy wozu. W niektórych sytuacjach dziwnym odkształceniom ulegają też szyby. W ogóle w tej grze jest tak, że nie tłuką się one w wyniku kolejnych wypadków, a jedynie przestawiają na bok!

Po wyjechaniu na miasto wcale nie jest lepiej. Ogromna większość pojazdów, z którymi można się ścigać, nie ma kół albo są źle wyświetlane (błąd w grze, nie sterowników). Najczęściej jednak ma się do czynienia z sytuacją, gdy poszczególne elementy otoczenia wzajemnie się w siebie wtapiają. I tak, przechodnie mają nogi wcementowane w asfalt, a głowy niektórych kierowców wystają ponad dach auta, aktualnie przez nich prowadzonego!

Beznadziejnie wyglądają też wypadki. Poza wspomnianymi niezniszczalnymi szybami ościszcenie denerwowało mnie też to, że nawet najbardziej widowiskowe karambole nie powodowały więk-



szych uszkodzeń auta. Prawie zawsze można było ruszyć i ścigać się dalej. Traciło się tylko czas potrzebny na przywrócenie auta na właściwą drogę. Niewielkim pocieszeniem są odpadające elementy karoserii, aczkolwiek kół nie można już zgubić (choć z garażu można wyjechać na samych felgach!).

Żabkując do celu

Niewybaczalnym niedopatrzeniem autorów SLRR jest jakość zastosowanego engine'u. Jest on zdecydowanie jednym z gorszych, z jakimi miałem do czynienia. Wyobraźcie sobie, że recenzowana gra w rozdzielczości 800 x 600 i przy ustawionych średnich detalach momentami działała z oszałamiającą prędkością 6-8 klatek. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że testowałem ją na nie najgorszym sprzęcie (Athlon 1600, 256DDR, GF4 Ti4200). Jak to jest, że tytuły, takie jak TOCA Race Driver czy Midnight Club II mogą działać na nim bez jakichkolwiek spowolnień? Co więcej, skoki zaczynają się wtedy, gdy płynności potrzebuje się najbardziej, czyli podczas szybkiej precyzyjnej jazdy. W momencie pisania tej recenzji nie było jeszcze patcha, który umożliwiłby płynną rozgrywkę. W takiej sytuacji można spokojnie powiedzieć, że osoby decydujące się na zakup SLRR otrzymują tytuł, w który właściwie nie da się grać.

Zmarnowany potencjał

To mógł być ciekawy racer. Zaawansowany garażowy tuning w połączeniu z nawet fajnie zrealizowanymi modelami wozów (szkoda, że jest ich tak mało i że nie zostały oficjalnie zakupione, a są jedynie kalkami prawdziwych sportowych aut) mogły zaowocować tytułem, w który grabłoby się z przyjemnością. Tak się jednak nie stało. Do rąk graczy trafił tytuł, jaki nigdy nie powinien ujrzeć światła dziennego.

Co z tego, że można dopasować wóz do własnych upodobań, skoro przyjemność z prowadzenia go jest niemalże znikoma? Mimo wszystko mam nadzieję, że trzecia część serii zostanie zrealizowana, bo szkoda by było, aby te nielegalne wyścigi poległy śmiercią totalnego gniota.

W całym moim życiu nie miałem do czynienia z tak zbugowaną ścigalką.

Wizerunek 0/20 \$25000 >90/295



2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Activision Value
Dystrybutor: Activision Value

można siedzieć i grzebać w aucie :-)

niestety pojeździć się już nie da...

www.activisionvalue.com

Na wstępie pragnę zaznaczyć, że w poniższym tekście postanowiłem nie odmieniać przez przypadki konkretnych tytułów. Jeśli kogoś bardzo to razi, proszę o wybaczenie, ale uznałem, że takie rozwiązanie zniweluje ryzyko pomyłek i przypadkowych przekręceń nazw, a pragnąłem dowiedzieć się czegoś więcej o danym tytule ułatwić sprawę wpisywania ich nazw w sieciowej wyszukiwarce. No, to tyle formalności, przechodzę do tematu.

BATTLE ARENA



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



BIO FREAKS



EXPLODING FIST



FATAL FURY



FINAL FIGHT



FX FIGHTER



Historia mordobic wiąże się bezpośrednio z historią automatów do gier, gdyż to właśnie na nich premiery miały najważniejsze dla tego gatunku tytuły. To właśnie na automacie we wczesnych latach osiemdziesiątych pojawiło się pierwsze prawdziwe mordobicie, a jego tytuł brzmiał **INTERNATIONAL KARATE**. Gra stała się wielkim hitem i pociągnęła za sobą masę jej podobnych - lepszych lub gorszych produkcji. Mordobicia zaczęto wypuszczać już nie tylko na automaty, lecz również na komputery domowe. Własną grę karate otrzymały wszystkie liczące się w tym czasie maszyny, czyli Atari 800, C 64 i Spectrum 48.

Wśród ważniejszych tytułów tamtego okresu wymienić należy: **EXPLODING FIST**, **NINJA** oraz **KARATEKA**. W latach osiemdziesiątych pojawiła się jeszcze jedna ważna produkcja, która zapoczątkowała najdłuższą i najstawniejszą serię bijatyk w historii. Chodzi tutaj o grę **STREET FIGHTER** firmy Capcom. Stała się ona wielkim hitem i tym samym skłoniła Capcom to wypuszczenia na rynek kontynuacji, która z kolei zapoczątkowała nową erę w świecie wirtualnych bijatyk.

STREET FIGHTER 2 było dziełem przełomowym tak pod względem grafiki i animacji, jak i systemu walki oraz grywalności. Bardzo szybko powstały jego konwersje na domowe platformy i kolejne ulepszone wersje, wśród których

KRÓTKA HISTORIA PEWNEGO GATUNKU

FITAL

■ PKP

Był sobie kiedyś na pecetach pewien wspaniały gatunek gier, którym „jarali” się prawie wszyscy gracze, a który w chwili obecnej już nie istnieje. Odszedł śmiercią cichą i powolną. Na produkcje należące do owego gatunku mówiono różnie: mordobicia, bijatyki, nawalanki czy gry karate. Pod tymi określeniami zawsze jednak kryły się te same cechy charakterystyczne gry, których podstawowym założeniem była walka wręcz z komputerowym, bądź żywym, przeciwnikiem.



Mordobicia rozwijały się wspaniale, a upowszechnienie się komputerów i konsol tylko w tym pomagało. Obok głównego nurtu nawałek - czyli tego, w którym walczone jeden na jednego na zamkniętych arenach, wyodrębniły się mordobicia chodzone. Zatem produkcje, w których gracz poruszał się w prawo i eksterminował pojawiające się kolejno zastępy przeciwników. Do ciekawszych produkcji tego (pod)gatunku należą m.in. seria **FINAL FIGHT** (wielce już doświadczono i zasłużono Capcomu) i **GOLDEN AXE** - gra, którą firma Sega zapoczątkowała modę na **chodzone mordobicie w klimatach fantasy**. Jak zapewne zauważyliście, gry, jakie do tej pory wymieniałem, to produkcje japońskie i nie ma w tym nic dziwnego, gdyż firmy z Kraju Kwitnącej Wiśni to prawdziwi potentaci na rynku produkcji arcade, do których mordobicia od zawsze były przecież zaliczane.

Kolejna produkcja, którą chciałbym przedstawić, jednak nie pochodzi z Japonii, a na rynku bijatyk narobiła niemałego zamieszania. Oj, niemałego - i do tego „krwawego”. W 1993 roku amerykańska firma Midway przedstawiła światu **MORTAL**.



ROUTE

za najdoskonalszą uchodzi **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO**. Tak, tak - wiem, że sam tytuł wywołuje uśmiech, ale zapewniam, że gra jest wspaniałą klasyczną nawałką, przy której wielu miłośników gatunku spędziło mnóstwo niezapomnianych chwil.

Nastął kolejny - jeszcze większy, boom na mordobicie i własną cegiełkę do gatunku dokładało coraz więcej firm.

Szczególne zasługi na tym polu miała firma SNK, która stworzyła trzy wspaniałe serie automatowe: **FATAL FURY**, **SAMURAI SHODOWN** i **KING OF FIGHTERS**. Powstało już prawdziwe multum kolejnych części wyżej wymienionych gier, a SNK co jakiś czas wypuszcza nowe i każde kolejne gwarantują świetną zabawę. Również legenda elektronicznej rozrywki - Nintendo, wypuściło własnego fightera z tytułem **KILLER INSTINCT**.

KOMBAT - pierwsze mordobicie z digitalizowanymi postaciami. Gra ta wywołała skrajne reakcje: z jednej strony - zachwyt graczy, a z drugiej - oburzenie obrońców moralności, dla których, wspólnie z DOOM-em (dla tych co nie wiedzą - to już nie mordobicie :-)), stała się ona synonimem gwałtowności i głównej przyczyną agresji u nieletnich. Faktem jest,





KING OF FIGHTERS



MORTAL KOMBAT 4



MORTAL KOMBAT TRILOGY



SAMURAI SHODOWN



SOUL BLADE



LAST BRONX

że MORTAL KOMBAT to gra krwawa (szczególnie jeśli spojrzymy na nią przez pryzmat innych, wcześniejszych mordobić), ale przy tym **bardzo grywalna i klimatyczna**. Produkcja ta szybko zyskała status kultowej, a kolejne jej części tylko go umacniały. Rok 1993 jest dla mordobicia niezwykle ważny z jeszcze jednego powodu. Otóż, w roku tym wspomniana już wcześniej firma Sega wypuściła na automatach pierwsze na świecie trójwymiarowe mordobicie - **VIRTUA FIGHTER**. Gra ta obrosła w legendę nie mniejszą niż MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER, a czynnikiem, jaki zapewnił jej sukces, był - oprócz grafiki 3D - niezwykle rozbudowany i realistyczny system walki. Gwarantował on niepowtarzalność kolejnych starć. Od tej pory mordobicia podzieliły się na dwie podstawowe grupy: 2D i 3D.

Wróćmy jednak do gier. Druga połowa lat dziewięćdziesiątych przyniosła ze sobą kolejną rewolucję, jaką było pojawienie się mordobicia 3D na platformach domowych. Stało się tak głównie dzięki dwóm świeżo wypuszczonym na rynek konsolom 32-bitowym. Mowa oczywiście o Sega Saturn i Sony PlayStation. To dopiero było szaleństwo i prawdziwe spełnienie marzeń stałych bywalców salonów gier. Dzięki nowym konsolom można było zagrać nie tylko w najnowsze odsłony legendarnej gry Capcomu (nowa seria STREET FIGHTER ALPHA),

kolejne części MORTAL KOMBAT (m.in. doskonałe MK TRILOGY), ale także w trójwymiarowe nawałanki, takie jak **BATTLE ARENA TOSHIDEN** firmy Takara, legendarnego **VIRTUA FIGHTER** Segi (tylko Saturn) czy **TEKKEN** - odpowiedź firmy Namco na VF (TEKKEN wyszedł tylko na PlayStation). Dwie ostatnie gry z czasem zaczęły obrotować legendą - rozpoczął się między nimi pojedynek o tytuł najlepszej oraz najpopularniejszej bijatyki w ogóle. Kolejne części tych tytułów przynoszą ze sobą wiele zmian (głównie graficznych), nie tracąc przy tym nic na wzorcowej wręcz grywalności. A która z nich jest lepsza? To już radzę sprawdzić osobiście. Warto!

Rzeczywiście się trochę o konsolach, a przecież gdy zabierałem się do pracy, założyłem, że w centrum mojego zainteresowania znajdzie się Pecet. Ale czy jest w ogóle o czym pisać? No właśnie, niby jest, ale... wraz z pojawieniem się wspomnianych konsol **rynek mordobicia na PC zaczął powoli, acz systematycznie,**

upadać. Co prawda nadal ukazywało się mnóstwo naprawdę dobrych tytułów, jednak w porównaniu z konsolowymi hitami wypadały one tak sobie. Mieliliśmy oczywiście kolejne odsłony **STREET FIGHTER** i **MORTAL KOMBAT**, a także kilka innych niezłych produkcji (np. **PRIMAL RAGE**), ale o **TEKKEN** czy **VIRTUA FIGHTER** można było tylko marzyć. Pierwszą bijatyką 3D na PC był **FX FIGHTER (*)**. Gra jak na owe czasy była całkiem niezła, jednak z dwoma wspomnianymi konsolowymi hitami nie mogła się równać. Chwilę później nadeszła odwilż i na PC ukazały się **TOSHIDEN** i **VIRTUA FIGHTER (*)** (**TEKKEN** nie doczekaliśmy się nigdy). Dla pecetowych maniaków mordobicie nastąpiło święto. W tym czasie konsolowcy cieszyli się już kolejnymi częściami ww. tytułów. Aby wtedy być wielbicielem mordobicia grającym na komputerze, trzeba było mieć nie tylko dużą cierpliwość (spore opóźnienia w stosunku do premier konsolowych, nie wspominając już o automatowych), ale przede wszystkim mocny sprzęt (nowe gry miały bardzo wysokie wymagania sprzętowe). Czy właśnie te czynniki sprawiły, że mordobicia w końcu całkowicie zniknęły z pecetów? Nie wiem. W pewnym stopniu pewnie tak. Faktem jest, że ten, przez wielu wręcz kochany, gatunek po prostu przestał istnieć na komputerach osobistych. **Początek końca na dobre rozpoczął się w 1997 roku.**

Dla samych mordobić był to niezły rok. Capcom wypuściło na automatach całkowicie nowe **STREET FIGHTER 3**, Namco wydało na PlayStation wymienioną nawałankę na broń białą pt. **SOUL BLADE** (w Japonii

FILMY

Nie będzie chyba zbytnią przesadą stwierdzenie, że w połowie lat dziewięćdziesiątych bijatyki były już najpopularniejszym gatunkiem gier komputerowych. Świadczy o tym coraz większe ilości nowych tytułów, jak również pojawienie się w kinach filmów opartych na dwóch najpopularniejszych wówczas mordobicach, czyli **MORTAL KOMBAT** i **STREET FIGHTER**. Produkcje te spotkały się z bardzo chłodnym (delikatnie mówiąc) przyjęciem krytyki, co jednak nie przeszkodziło im zdobyć popularności. Z tej filmowej dwójki osobiście polecam **MORTAL KOMBAT**, który całkiem dobrze oddaje klimat komputerowego pierwowzoru. Dwie następne części tego filmu to już niestety „dzieła” naprawdę mierne, którymi nie warto sobie zawracać głowy. Podobnie jak np. adaptacja **DOUBLE DRAGON** (swoją drogą, też w swoim czasie kultowej nawałanki).

SOUL EDGE), a na automaty **TEKKEN 3**, natomiast na Saturna Sega wydała mało znaną już dzisiaj grę **FIGHTER MEGAMIX** (kompilacja serii **VIRTUA FIGHTER** i **FIGHTING VIPERS**, z kilkoma dodatkowymi postaciami z różnych gier firmy). To oczywiście nie wszystkie ważniejsze premiery tego roku, ale i tak robi to wrażenie. Na PC było zdecydowanie mniej wesoło. Wcześniej co miesiąc ukazywało się nawet kilka nowych tytułów, w roku 1997 nastąpił okres prawdziwej posuchy. Z gier wypuszczonych wówczas na PC warto tylko wspomnieć o **VIRTUA FIGHTER 2** (według mnie, do tej pory najlepsze mordobicie na „blaszaka”) oraz dwu produkcjach firmy Midway: **MORTAL KOMBAT TRILOGY** i **WARGODS** (pierwsza nawałanka 3D tej firmy).

Rok 1998 to definitywny koniec mordobic na pececie. Na pożegnanie Sega wydała **LAST BRONX** (konwersja z Saturna), Midway **MORTAL KOMBAT 4 (*)** (pierwsza trójwymiarowa gra w serii) i **BIO FREAKS** (nieoficjalny sequel **WARGODS**), zaś Capcom **STREET FIGHTER ALPHA** (kilka dobrych lat po premierze na automatach i konsolach). I to tyle. Mordobicie na komputerach osobistych przestały istnieć. Niektóre firmy próbują to zmienić, wypuszczając na „blaszaka” własne dzieła (co najwyżej jedna bijatyka na rok). Zazwyczaj jednak są to produkcje bardzo słabe (np. chodzona bijatyka **RAGE**). Wyjątek tutaj stanowią **STREET FIGHTER**

ALPHA 2 i **GUILTY GEAR X** - dwa doskonale mordobicie dwuwymiarowe, które niestety nigdy nie zostały wydane w naszym pięknym kraju. Nie ma się co oszukiwać, bijatyka na PC już nie ma i chyba już nigdy (dużo) nie będzie. Niestety.

Zgoła inaczej sytuacja przedstawia się na konsolach. Wraz z pojawieniem się „maszyn” nowej generacji, również mordobicie ewoluowały do nowej, doskonalszej formy. Jeśli więc tylko macie fundusze i jesteście prawdziwymi fanami bijatyk, bez namysłu inwestujcie w konsolę (najwięcej mordobic wychodzi na PS2). Osobiście polecam tytuły, takie jak **VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION**, **TEKKEN 4**, **SOUL CALIBUR 2**, **CAPCOM VS. SNK 2** (występują tu postacie z gier dwóch największych na świecie producentów bijatyk 2D). A co, jeśli nie mamy forsy na konsolę? No cóż, zostają nam jeszcze emulatory. A jakie gry mogę polecić? Na PSX serię **TEKKEN** - rzecz jasna, **SOUL BLADE** i serię **BLOODY ROAR**. Na SNES głównie chodzone bijatyki, takie jak seria **FINAL FIGHT**, **KNIGHTS OF THE ROUND**, **DEATH AND RETURN OF SUPERMAN** (przygody „harczerzyka” wyprodukowane przez słynny Blizzard). Na NeoGeo polecam wszystkie mordobicie,

szczególnie zaś serię **LAST BLADE** (dzieło SNK). Z gier Capcomu też polecam wszystkie bijatyki, w szczególności serię **STREET FIGHTER ALPHA** (w Japonii **ZERO**), mordobicie z VS w nazwie (np. **MARVEL vs. CAPCOM**) oraz wszystkie nawałanki chodzone (m.in. **PUNISHER**, seria **DUNGEON & DRAGONS**, **ALIENS vs. PREDATOR**).

I to wszystko, czym chciałem się z wami podzielić. Na początku tego artykułu napisałem, że będzie o historię bijatyk na PC, ale - jak widać - nie da się pisać o mordobicach, nie wspominając o innych platformach sprzętowych, na jakich one się ukazywały. Może dzięki mojemu tekstowi ktoś z was zainteresuje się tym wspaniałym gatunkiem?

Jeśli zaś jeszcze pamiętacie ten gatunek całkiem dobrze lub na bieżąco się nim interesujecie i znaleźliście w tym artykule jakieś nieścisłości, bardzo za nie przepraszam. No cóż, nikt nie jest doskonały. A że nie wszystkie supertytuły znalazły w nim swoje miejsce, to już inna sprawa. Z własnej strony pragnę jedynie przypomnieć tytuły najbardziej wybitne i najbardziej dla tego gatunku charakterystyczne. Pragnę również nadmienić, że całkowicie zostały tu pominięte gry, które są produkcjami z pogranicza mordobic i gier sportowych, czyli boks czy wrestling (no, niby wrestling to nie sport, ale czyste, komputerowe mordobicie też nie).

Jeśli omawiany temat całkowicie was wciągnie i zechcecie o nim przeczytać coś więcej na łamach, dajcie znać na adres redakcji. Z prawdziwą przyjemnością skrobnę kolejny tekst o tym niby martwym, a jak widać - jeszcze żywym (przynajmniej w sercach graczy) gatunku gier pecetowych.

PS Powyższy tekst pragnę dedykować Gula-showi - człowiekowi, którego Kombat Kornei sprawił, że moja początkowa fascynacja bijatykami przerodziła się w prawdziwą i długotrwałą miłość. Chcę również zaznaczyć, że kiedy pisałem artykuł, w dużej mierze opierałem się także na jego tekstach. I tak jak on kiedyś w „Kompendium Wiedzy” dziękował swojemu mistrzowi, tak ja pragnę teraz podziękować jemu. Dziękuję ci, Mistrzu!

(*) gry zamieszczone w pełnych wersjach na Cover CD CDA



UROKI SEQUELI

Opowieść o komercyjnym sequelu i nadohnym pierwowzorze

On'ik

W redakcyjnym gronie dyskusje toczą się nieustannie na przeróżne tematy. Oczywiście królują te najbardziej ambitne – o tym, ile to na klątę wziął Gem wczoraj na pakerni, albo te bardziej globalne – jak to Amerykanie znów zaatakowali sami siebie w Iraku. Sporadycznie i nieśmiało pojawiają się również rozmowy o grach. Ostatnio nawet jedna taka miała miejsce i postanowiłem nie dać jej pozostać tematem wewnętrznym – a wprowadzić do dyskusji czytelników, przedstawiając swoje jak zwykle nonkonformistyczne i Takie, Z Którym Nikt Się Nie Zgadza, zdanie.

A wszystko zaczęło się od tego, jak Zibi wparował do redakcji, podbiegł do MacAbry i zakrzyknął *"talk to the hand!"* (czyli swojskie „porozmawiaj z ręką” – to dla tych, którzy uważają, że by porozumieć się z obcokrajowcami, należy ich wpięć nauczyć polskiego). Ten pomysłał widocznie, że nasz naczelny przeżywa drobne problemy z własną psychą, więc dyskusji nie podjął. Ta jednak rozgorzała wśród członków redakcji, którzy w przeciwieństwie do szczęśliwego (wtedy, bo później tak popełnił ten sam błąd, co reszta) vicanacza byli już na „Terminatorze 3”. Tym oto sposobem dysputa rozgorzała na dobre – o stanie dzisiejszego kina i o tym, jak to każdy sequel jest gorszy od poprzednika.

Puenta była przewidywalna – kontynuacje tak gier, jak i filmów są gorsze, gdyż są kontynuacjami – i taki jest porządek natury, nic na to poradzić nie można. Padaly oczywiście również przykłady na wyjątki od tej reguły (wśród filmów najpopularniejszymi były „Imperium Kontratakuje” i drugi „Ojciec Chrzestny”), jednak natłoku śmieci pokroju sequeli „Matriksa” nie były w stanie przebić.

A jak to jest z grami? Generalnie stwierdził, że kojarzy chyba tylko jedną (no dobrze, coś jeszcze wspominał o serii King's Quest) kontynuację, która okazała się lepsza od poprzedniczki – Monkey Island 2 (pod czym zresztą gołów jestem podpisać się własnokopytnie). Reszta jednak tylko fukała – w czym

przodował oczywiście MacAbra, który w swoją pierwszą część Steel Panthers gra do dzisiaj, mimo że potrafi już większość scenariuszy przejść jedną ręką, z oczami wlepionymi w czytana właśnie książkę. Czy jednak rzeczywiście słuszne jest ocenianie gier przez starych wyjadaczy, którzy na nich zjedli zęby i prawie nic już ich nie jest w stanie zachwycić? Czy może bardziej obiektywne będzie spojrzenie nowicjusza, który dopiero przygodę z grami zaczyna?

Pozwól tu sobie na stwierdzenie samobójcze – uważam, że lepszy obraz na gry, ich grywalność i jakość ma osoba, która

dopiero co nauczyła się, że do obsługi myszki nie należy jej podnosić i wymachiwać we wszystkie strony. Bo jeśli patrzeć z perspektywy starych „mędrców”, okazałoby się, że zdecydowanie lepszą konstrukcją jest aeroplan braci Wright, a nie Concorde – gdyż to ten pierwszy dał twórcom większą satysfakcję. No i był przede wszystkim krokiem milowym. Tymczasem teraz raczej nikt przy zdrowych zmysłach by nie chciał zasiąść za jego sterami – chyba że do jego hobby należą permanentne i póki co nieskuteczne próby samobójcze.

Spójrzmy więc z perspektywy całkowitego nuworysza.

Co jest lepsze: Quake czy Quake 2? Oczywiście jest to kwestia bardzo subiektywna, jednak znaczna większość graczy zakrzyknie teraz, że Q2 w ogóle nie może się z Wielkim Poprzednikiem równać – ma dużo gorszy klimat, znacznie słabszy multiplayer i w ogóle „to już nie to”. Nie jestem jednak tak do końca przekonany, czy ktoś, kto się na Quake'u nie wychował, teraz by tak bez zastanowienia wybrał właśnie jego. Co tu kryć – rozgrywka jest w nim stosunkowo uboga, bestiariusz już nie budzi takiej grozy jak kiedyś (trzy Shamblery naraz?! Aaa!), nie mówiąc już o wyglądzie, który może kiedyś pobudzał wyobraźnię – teraz raczej pobudza do (u)śmiechu.

Sequely są wtórne i powielają sprawdzone pomysły. Jednak pamiętać należy, że rzadko mają gorszą fabułę, sporadycznie pojawiają się nieobecne wcześniej problemy z interfejsem, zaś prawie nigdy się nie zdarza, że są brzydsze.

Tak wygląda sytuacja w większości sequeli gier. Są one wtórne, powielają sprawdzone pomysły, niewiele do nich wnosząc. Jednak pamiętać należy, że rzadko mają gorszą fabułę, sporadycznie pojawiają się nieobecne wcześniej problemy z interfejsem (najczęściej jest na odwrót), zaś prawie nigdy się nie zdarza, że są brzydsze. Niektórzy mogliby zakrzyknąć – „wygląd to nie wszystko!”. Tych odsyłam na wybory Miss Universum (tam rzeczywiście – zdaje się – uroda to nie wszystko. Bardziej się liczą znajomości), resztę zaś pragnę zapytać:

czy jeśli mając do wyboru niemal tę samą grę, która w jednej wersji jest brzydsza, ma gorsze sterowanie i brak cyfry przy nazwie, w drugiej zaś poprawione błędy, grafikę i dodaną cyfrę „2” po nazwie – wybierze tę pierwszą? Pomijam tu oczywiście kwestię przyzwyczajenia, starych i nierdzewiejących (czasem jedynie kwaśniejących) miłości – bo te chyba nie powinny mieć najmniejszego wpływu na próbę obiektywnej oceny, prawda?

Temat pozostawiam otwarty – tym razem możecie podzielić się opiniami nie tylko z redakcją, ale i innymi czytelnikami. W tym celu zapraszam na Forum Actionum (znajdziecie je na naszej stronie internetowej: www.cdaction.com.pl). Jeśli dyskusja się rozwinie i pojawią się jakieś ciekawe tezy, z chęcią je poskładamy i opublikujemy w piśmie. Do piór! Możecie nie pozostawić na mnie suchej nitki, przyzwyczaiłem się. :-)

UROKI SEQUELI

TAWERNA RPG

donosi

Valkiria

W księgarniach pojawiła się nowa książka Mai Lidii Kossakowskiej pt. „Siewca wiatru”. Oto krótka jej zapowiedź:

Pan, stwarzając świat, zapowiedział ostateczną walkę ze Złym. Nikt jednak oprócz Niego nie wie, kiedy Zły nadejdzie. A potem Pan odszedł. Archaniołowie podzieliли się władzą, ale czy uda im się utrzymać nieobecnosc Pana w tajemnicy?



W dniach od 30 kwietnia do 3 maja w Krakowie odbędzie się kolejny już ConQuest, czyli konwent poświęcony ogólnie rozumianej fantastyce. Na oficjalnej stronie www.conquest.rpg.pl można znaleźć szczegóły dotyczące tej imprezy.

W sprzedaży powinien już być dostępny pierwszy dodatek do gry fabularnej Arkona noszący tytuł Gniewno. Będzie można w nim znaleźć wiele ciekawych materiałów poświęconych stolicy lechickiego państwa.

Pojawił się najnowszy podręcznik do systemu Dungeons & Dragons pt. Zapomniane Krainy (ang. Forgotten Realms). Znajdziecie w nim m.in. nową, kolorową, rozkładaną mapę Faerunu, dziesiątki nowych ras, atutów i klas prestiżowych, panteon faerunski z ponad 100 bóstw i potęg, bardzo szczegółowo opisane regiony, nowe potwory, tajemnicze miejsca i dwie krótkie przygody.



Znów spotykamy się w papierowej Tawernie RPG. Jak zapewne zauważyliście, jest tak już od kilku numerów i mam nadzieję, że tak pozostanie. Bardzo dziękuję za maile, które wysyłacie. Wasze uwagi, propozycje i rady są dla mnie bardzo cenne. Piszcie częściej...

Tradycyjnie zachęcam do odwiedzin serwisu www.valkiria.net i strony tawerna.rpg.pl, na której znajdziecie rozwinięte informacje publikowanych w tym dziale. Zajrzyjcie także do zinu na płycie dołączonego do tego numeru pisma.

RPG przez Internet

Oczywistym jest, że grywacie w komputerowe RPG. Możliwość wcielenia się w bohatera, rozwój postaci i niesamowite przygody pociągają wielu sympatyków hitów, takich jak Fallout, Neverwinter Nights, Baldurs Gate czy innych. Przedzaj czy później rozgrywka z przeciwnikami i napotkanymi bohaterami niezależnymi



sterowanymi przez PCeta przestaje wystarczać. Stąd wielką popularnością cieszą się gry MMORPG. Kontakt z żywą osobą, możliwość rozmowy na żywo czy zupełnie nieliniowa fabuła są wielkim atutem. Niestety nie każdy może sobie pozwolić na taką zabawę. Jedni mają za słaby komputer, innym brakuje pieniędzy na nowe tytuły, jeszcze inni chcą spróbować czegoś innego. Stąd dużą popularnością cieszą się wciąż gry RPG przez Internet (czyli „papierowe” gry fabularne lub też gry wyobraźni. Nie mylić z cRPG!).

Jest wiele sposobów, by wraz z przyjaciółmi przemierzać wyimaginowane światy bez konieczności zapraszania kolegów na sesję do własnego domu. Zaproponuję wam kilka z nich - moim zdaniem - najciekawszych.

Forum Dyskusyjne

To bardzo popularna forma gry w RPG przez Internet. Osoba, która wcieli się w rolę Mistrza, najczęściej zakłada temat z propozycją wzięcia udziału w zabawie. Osobiście lub też po konsultacji z chętnymi do gry ustala

■ Artur „ARTUT” Machlowski
artut@valkiria.net

świat, system i ewentualną mechanikę. Dialogi są prowadzone w formie komentarzy do wątku. Ogromną zaletą tego sposobu prowadzenia sesji jest to, że nie musi być ona toczona bez przerwy i archiwum wpisów jest stale dostępne. W przypadku braku wartości akcji przygody i skupieniu się na dialogach między graczami a Mistrzem Gry można sobie pozwolić na większą swobodę w kontroli zdarzeń. Sporym minusem z pewnością są możliwe przestoje (gdy np. ktoś z uczestników nie ma dostępu do Internetu przez dłuższy okres).

e-mail i grupa dyskusyjna

Jest to najstarszy i chyba najpopularniejszy sposób gry w RPG przez Internet. Zwany jest zazwyczaj PBEM (z ang. play by e-mail). Ma sporo wspólnego z grą na forum. Charakteryzuje się podobnymi zaletami i wadami.

IRC i chat

Ogromną zaletą IRC-a i chatów jest to, że dzięki nim można grać na żywo. Po zakończeniu sesji można zapisać w pliku tekstowym, by potem umożliwić innym zapoznanie się z jej treścią. Niestety prowadzący powinien umieć bardzo szybko pisać na klawiaturze. Jest to umiejętność niezbędna, by gra przynajmniej choć w niewielkim stopniu się udala. Ponadto wszystkie czynniki zewnętrzne (telefon, chwilowe rozłączenie sieci, atak młodszego brata czy rodzinna kolacja) skutecznie utrudniają albo i uniemożliwiają prowadzenie rozgrywki. Zalecam doświadczonym graczom.

Oczywiście z uwagi na niewielką ilość miejsca nie jestem w stanie opisać szczegółowo omawianego tu tematu. Zachęcam jednak do własnych poszukiwań. Poniżej prezentuję kilka linków, które mogą się okazać pomocne:

Gry na forum dyskusyjnym

Dwie Drogi - sesja Dzikich Pól
<http://www.valkiria.net/AgoraMore.asp?ID=10997>

Piramida - sesja Warhammera
<http://www.valkiria.net/AgoraMore.asp?ID=9502>

Gry przez e-mail
<http://www.valkiria.net/LinkView.asp?kID=19>



SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

ACTION FPP

Wiecie, co „tygryski” lubią najbardziej? :) Oczywiście wygrywać! O ile w grze singleplayerowej zwycięstwo można w razie problemu osiągnąć przez obniżenie poziomu trudności czy też użycie stosownego triku, o tyle w trybie multi nie jest już tak łatwo. Ale czego to człowiek nie wymyśli...

Anti Cheats Association

Siada taki tygrysek przed kompem, instaluje - powiedzmy - Enemy Territory, zaczyna grać za pośrednictwem Internetu... i okazuje się, że wszyscy są od niego lepsi. Co ów tygrysek robi? Trenuje? Nie, są prostsze metody. Godzinka zręcznej analizy zawartości zasobów Internetu i już nasz bohater wyposażony jest w jeszcze ciepłutki cheat. Oczywiście taki, który nie jest wykrywany przez Punk Bustera (a tych bynajmniej będzie pewnie coraz więcej, tym bardziej że kod źródłowy ET został udostępniony publicznie). W ten oto prosty sposób nasz tygrysek bezkarnie panuje na serwerach FFA (Free For All). Jednak czy na pewno?

Okazuje się, że nie! Na drodze staje mu ACA. Miałem okazję zadać kilka pytań dotyczących się Anti Cheats Association (bo tak należy ten skrót odczytywać) osobnikowi podpisującemu się nickiem C4|NIEDZIWIEDZ' - bardzo dobremu graczowi, a zarazem założycielowi ACA.

SLip: Jak narodził się pomysł stworzenia ACA?

C4|NIEDZIWIEDZ': Pomysł założenia ACA zrodził się na ogólnym forum ET. Powstał tam temat poświęcony cheatom. Liczne komentarze i zgłoszenia obrazowały

SLip: Na czym dokładnie polega rola ACA?

C4|NIEDZIWIEDZ': Nasza działalność opiera się głównie na przekazywaniu informacji. Dzięki współpracy z adminami najczęściej uczęszczanych polskich serwerów jesteśmy w stanie sprawnie rozsyłać informacje o złapanych cheaterach lub też zamieszczać je na stronie. Ponadto zajmujemy się identyfikacją fake-nicków oszustów, odpisywaniem graczom z całej Polski na listy (np. z pytaniami na temat tego, jak działają cheaty i po czym poznać, że ktoś ich używa), przeglądaniem przysyłanych nam obrazków i nagranych dem w celu namierzenia kolejnych cheaterów oraz wysyłaniem do Punk Bustera zdobytych przez nas cheatów bądź też linków do nich. Prowadzimy również na naszej stronie baliśnię i galerię zawierającą nicki polskich cheaterów oraz logi z serwerów i obrazki.

SLip: W jaki sposób rozpoznajecie cheaterów i jak uprzykrzacie im życie?

C4|NIEDZIWIEDZ': Najłatwiej złapać cheatera na gorącym uczynku, czyli wtedy, gdy zostanie wyrzucony z serwera, np. z komunikatem od PB 'wallhack' czy też 'aimbot'. Istnieje wtedy duże prawdopodobieństwo, że admin wyśle nam log, w którym odnajdziemy nick i IP oszusta. Dochodzą do nas również listy od graczy, którzy zrobili zdjęcie konsoli, kiedy



kogoś usunął za cheaty. Kontaktujemy się wtedy z adminem serwera, na którym to się stało - i staramy się uzyskać jak najwięcej dodatkowych informacji o danym graczu. Wszystkie zebrane przez nas dane trafiają na stronę internetową. Nick gracza zostaje dodany do listy, log do banlisty, a IP trafia do adminów pozostałych serwerów w celu zbanowania ich. Jednak nie zawsze jest tak pięknie. Najczęściej wpada osoba niegrająca pod własnym nickiem. Większość cheaterów używa fake-nicków, a co za tym idzie - stara się przed nami ukryć.

SLip: Jak zatem identyfikujecie cheaterów?

C4|NIEDZIWIEDZ': Dzięki wytrwałej pracy ludzi z ACA (konkretnie Świętego i Drya) staliśmy się posiadaczami bardzo dużej ilości danych o polskich graczach. Są to logi z IRC-a (gromadzone poprzez rozstawiane przez nas boty), IP różnych graczy, wraz z przypisanymi im nickami, numery GUID. Z dużą liczbą graczy mamy też kontakt czy to w postaci numerów GG, czy też adresów poczty e-mail. Dzięki tym wszystkim informacjom potrafimy zidentyfikować wielu oszustów, nawet jeżeli mają zmienny numer IP.

SLip: W jaki sposób wchodzicie w posiadanie nowych cheatów?

C4|NIEDZIWIEDZ': W ACA zajmuje się tym Dry. Śledzi on największe forum i różne kółka dyskusyjne poświęcone cheatom, a także sprawdza co jakiś czas,



szarą rzeczywistość polskiej sceny ET. Liczba osób używających nielegalnych programów do grania była tak duża, że nie sposób było czerpać radości z gry na publicznych serwerach, a nawet podczas meczy klanowych! Umówiliśmy się więc na IRC-u z Usagim i Gattessem (oni w postach również wyrażali chęć pomocy) i zaproponowałem założenie grupy do walki z cheata-ami. Pomysł - jak widać - się spodobał. ACA istnieje od 28 X 2003 i obecnie liczy siedmiu członków.

Najczęściej spotykane rodzaje cheatów

Aimbot - programy tego typu pomagają w celowaniu czy wręcz celują za gracza, utrzymując celownik na przeciwniku, oszustowi pozostaje obsługa spustu

Wallhack - programy ingerujące w granie i sprawujące, że np. ściany stają się przezroczyste, dzięki czemu żaden z przeciwników nie jest w stanie się ukryć

Multihack - to nic innego, jak pakiet cheatów, w skład którego wchodzić może aimbot, wallhack i inne udogodnienia. Każde z nich można najczęściej dowolnie włączać i wyłączać

czy nie pojawiły się nowości na stronach z nimi. Dry informuje nas na bieżąco o wszystkich cheatach na scenie i o tym, jak one działają. Poza tym często otrzymujemy listy od graczy z załączonymi plikami lub linkami do stron z cheatami. Oczywiście wszystkie zebrane przez nas informacje trafiają natychmiast do Punk Bustera, dzięki czemu zostają w dość krótkim czasie wypuszczone nowe łatki wykrywające te cheaty.

SLip: Czy macie na własnym kącie jakieś większe - godne odnotowania, osiągnięcia?

C4|NIEDZIWIEDZ: Myślę, że największym naszym osiągnięciem jest zdobycie i unicestwienie cheatu o nazwie „Iprokka 0.3”. Było to o tyle trudne, że „producent” ogłosił na forum, iż otrzymają go jedynie osoby mu znane i zaufane. Dry poradził sobie jednak

Przykład multihacka - Iprokka 0.3

Kilka z dostępnych opcji

Humanized Aim - inteligentna wersja aimbota, która nie sprawia, że celownik przyskakuje do celu, a stara się naśladować zachowanie człowieka, przez co jest trudniejsza do wykrycia.

ESP - wyświetla dane na temat klasy i niesionej broni sojuszników, jak i wrogów, nawet tych znajdujących się za ścianą.

Headflag - opcja ta dodaje flagi nad postaciami i wskazuje kierunek, w jako aktualnie patrzy.

Removeables - po aktywowaniu tej opcji z gry usunięte zostają: dynam, mgła, śnieg, trawa i deszcz.



i z tym wyzwaniem, odnajdując dobrze zakamuflowany pliczek z Iprokka 0.3 na pewnym mało znanym FTP. Multihack został przez nas wysłany do ludzi z PB, a w 3 dni później ukazała się łatka wychytująca użytkowników tego cheatu. Otrzymaliśmy nawet listowne podziękowania od PB za podesłanie Iprokka 0.3. :) Uważam, że warte odnotowania są również przypadki, kiedy to udało nam się zidentyfikować cheaterów, którzy używają fake-nicków i posiadają zmienny numer IP. Czuli się oni bezkarni, a my udowodniliśmy im, jak bardzo się mylili.

SLip: W jaki sposób ludzie mogą wam pomagać? Pytam zarówno w imieniu graczy, jak i administratorów.

C4|NIEDZIWIEDZ: Oczekujemy od graczy pomocy w namierzaniu cheaterów głównie poprzez przysyłanie nam obrazków i demek. Dzięki nim mamy podstawy, aby kontaktować się z adminami w celu pobrania jak największej ilości informacji na temat

podejrzanych graczy. Ponadto należy pamiętać, że każdy link czy też sam program wysłany do nas zostanie przekazany PB, co przyczyni się do zlikwidowania paru niewykrywanych dotąd cheatów. Natomiast jeżeli chodzi o adminów, wszystko zależy od tego, ile czasu są nam w stanie poświęcić. Od wszystkich współpracujących z nami oczekujemy raz na miesiąc czy też dwa udostępnienia pliku: `sv_cheat.log`, zawierającego wszystkie logi, nicki, numery GUID i IP, usunięte z serwera osób wraz z komunikatem, za co zostały wykopane. Dzięki temu możemy bez problemu namierzyć wszystkich oszustów.

Nie wymagamy zatem dużo. Oczywiście współpracując z nami również admini poświęcający czas w znacznie większym stopniu. Mysza, Amfisia, KiD czy też Ghost (prowadzący resztą serwer CD-Action) nie tylko systematycznie przysyłają do nas logi z serwera, ale również pomagają w wykrywaniu cheatów, robiąc podczas meczy klanowych obrazki z „oczu gracza” czy też przeglądając zasoby logów w poszukiwaniu potrzebnych nam numerów GUID czy IP.

SLip: Czy admini serwerów chętnie z wami współpracują?

C4|NIEDZIWIEDZ: Tak. Należy pamiętać, że admini też mają z tego pewien zysk. Serwery, których admini współpracują z ACA, są zazwyczaj omijane przez oszustów, a przeciwko każdemu admin dba o porządek na „własnym podwórku”. Taki serwer zdobywa również sporą popularność wśród uczciwych graczy. Ponadto admini dodający IP cheaterów z naszej strony internetowej do banlisty na serwerze zabezpieczają się przed tymi najbardziej znanymi. Aktualnie współpracujemy z mniej więcej 1/3 adminów wszystkich polskich serwerów, ale będziemy się starać nawiązać kontakt z pozostałymi.

SLip: Jak środowisko graczy ET odnosi się do tego, co robicie?

C4|NIEDZIWIEDZ: Początkowo ludzie różnie reagowali na pomysł założenia tego typu stowarzyszenia. Niektórzy pisali na forum ET, że to nie ma sensu i porównywali to do walki z wiatrakami. Inni, że pomoże to scenie ET. Niewątpliwie przyczyniliśmy się do zmniejszenia liczby cheaterów na polskich

serwerach. Po prostu wiedzą oni, że nie są już bezkarni. Każdy admin czy też gracz, jeżeli zauważy oszusta, może się z nami skontaktować, a co za tym idzie - rozesłać informacje do wielu innych graczy i adminów. Myślę, że uczciwym ludziom się to podoba. Poza tym nowi gracze mają teraz do kogo się zwrócić z pytaniami typu, co to jest wallhack, aimbot czy multihack itp.

SLip: Czy gracze mogą być spokojni o waszą obiektywność?

C4|NIEDZIWIEDZ: Myślę, że tak. Kiedy zakładaliśmy to stowarzyszenie, dobrałem do głównego składu ludzi odpowiedzialnych i obiektywnych. Są to moi znajomi, jednak należący do różnych klanów. Ponadto do poczty ACA mają dostęp wszyscy jej członkowie, tak samo jak i wszyscy mogą zamieszczać informacje o cheaterach na naszej stronie. Jeżeli jeden z nas (w co wątpię) postanowiłby nie umieścić na stronie nicka oszusta tylko dlatego, że zna go osobiście itp., z pewnością zrobiłby to ktoś inny.

SLip: Jakie są wasze plany na przyszłość - czy myślicie o tym, aby rozszerzyć działalność także na inne gry multiplayerowe?

C4|NIEDZIWIEDZ: Niedawno odbyło się zebranie

ACA oczyma admina

O zdanie na temat ACA zapytałem admina serwera CD-Action. Oto, co powiedział:

Ghost: Pomyśl o powstaniu ACA oceniam jako bardzo dobry. Jak niemal każdy admin nie tylko zarządzam serwerem, ale i sam gram. Nie ukrywam też, że nie ma nic bardziej wkurzającego jak cheatujący przeciwnik. Gra się dla przyjemności, a jak się bawić, gdy jeden z drugim wykorzystują cheaty, co u innych powoduje frustrację. Dlatego staram się tępić takich osobników na własnym serwerze. Z kolei dzięki informacjom od innych adminów zrzeszonych w ACA mogę przewidywać blokować oszustów złapanym na innych serwerach.

członków ACA i poruszyliśmy ten temat. Postanowiliśmy pozostać przy Enemy Territory, ale rozszerzyć naszą działalność na sąsiadujące z nami kraje. Zanim jednak zabierzemy się za to, musimy uporządkować sprawę w Polsce. A jest jeszcze dużo do zrobienia, np. nawiązanie współpracy z większą liczbą adminów. Pracujemy obecnie nad angielską wersją strony. Powinna być dostępna już wkrótce.

SLip: Na koniec apel do wszystkich cheaterów... Bójcie się! ACA czuwa! Dzięki za rozmowę i życząc kolejnych sukcesów w oczyszczaniu serwerów z nieuczciwych graczy. :)

C4|NIEDZIWIEDZ: Również dziękuję.

Kontakt z ACA

Strona WWW: www.anticheats.et.prv.pl
E-mail: anticheats@enemyterritory.pl
IRC: #aca.pl @ quakenet





Kącik gier na Linuksa



Jarosław Kus

Wstępu tym razem miało nie być. Jednak po namyśle zmieniłem plany, by przypomnieć wam o adresie lehardi@inetia.pl i o tym, że tradycyjnie czekamy na wszelkie uwagi, opinie i komentarze. Na ich podstawie wykuwamy przecież przyszłą formę tego kącika. Zachęcam też do wypełnienia ankiety zamieszczonej w CD-Action 1/2004 i wyrażenia opinii co do przyszłości Linuksa w magazynie.

W ramach odejścia od tematyki gier polecam wizytę na stronie <http://mars.telescience.org>, z której możecie pobrać - zupełnie za darmo - oprogramowanie **Maestro**. Nieorientowanym wyjaśniam, że **Maestro to program, za pomocą którego NASA kieruje marsjańskim robotem Spirit**. Po wczytaniu dostępnych danych o misji uzyskamy dostęp do informacji przesyłanych z Marsa na Ziemię - tych samych, jakie trafiają do specjalistów z NASA! Otrzymywane zdjęcia możecie przesuwować, pomniejszać lub powiększać. Dla zainteresowanych szczegółami oprogramowania przygotowano fachowe instrukcje (również do pobrania).

Podadres <http://www.newsforge.com/software/04/01/08/1516238.shtml?tid=2&tid=82&tid=94> znajdziecie całkiem dokładny przewodnik, jak uruchomić **Maestro** w Mandrake'u 9.2. Oczywiście użytkownicy innych dystrybucji znajdą też coś dla siebie. A, byłbym zapomniat, istnieje również wersja pod **Windows**. Wprawdzie Czytelnikom Kącika na nic ta wiedza, ale może akurat ktoś zechce spróbować sił pod okienkami, a tego przecież zabronić nie możemy i nie chcemy. A zatem uruchom Linuksa, Drogi Czytelniku, bo nie do grania li tylko, lecz eksploracji kosmosu wyruszyć już dziś możesz!



W roku 1995 nieliczny zespół programistów zebranych pod szyldem Softdisk wypuścił na rynek, przeznaczoną dla systemu DOS, grę zatytułowaną **Cylindrix**. Dziś **Cylindrix** powraca niczym dobry proszek do prania, z podwójną siłą. Oprócz edycji windowsowej otrzymujemy oczywiście wersję linuxową, którą przed uruchomieniem pod **Pingwinem** najpierw musimy samodzielnie skompilować (na bazie biblioteki allegro). **Cylindrix to osadzony w trójwymiarowej przestrzeni symulator bojowy**. Zasiadamy tu za sterami pojazdu unoszącego się w kolorowej, zgeometryzowanej scenarii i przystępujemy do pojedynku na śmierć i życie z przeciwnikiem - w tej roli może wystąpić zarówno inny gracz (sieć), jak i sterowana przez komputer sztuczna inteligencja (AI).

Już 9 lat temu - przy okazji premiery pierwotnej, DOS-owej wersji gry - jej autorzy z dumą wychwalali stworzone przez siebie AI, przypisując mu niemal ludzki wymiar zachowań w krytycznych sytuacjach. Twierdzili także, że nie da się, tak jak w innych ówczesnych grach,



Nowych wersji ci u nas dostatek, a **America's Army: Operations 2.0.0a** najlepszym tego dowodem, zaś Ryan "Icculus" Gordon najlepszym autorem klienta linuxowego. Nowości obejmują szereg poprawek i ulepszeń usprawniających działanie, opartego na zasłużonym engine Unreal, "symulatora amerykańskiego żołnierza". Spocznij!

www.americasarmy.com



Tym razem informacja spod znaku brutalności. Brutalności, dodajmy - zdaniem wielu - zupełnie bezsensownej i głupiej. Zapewne domyślicie się, że chodzi o kontrowersyjnego reprezentanta gatunku FPS, czyli grę **Postal 2**. Przemocy tu pod dostat-

kiem, ale z roztropnym jej wykorzystaniem jest już znacznie gorzej, jako że **Postal 2** z gry pretendującej do miana symulacji - pozwalającej swobodnie wpływać na rzeczywistość (możemy kupić mleko albo je ukraść, dając przy okazji w skórę sprzedawcy), zmieniła się w bezmyślną "strzelankę" tudzież bicie wszystkich napotkanych na drodze przechodniów. Zostawmy jednak ocenę gry recenzentom (no i graczom oczywiście). Zauważmy, że zasłużony dla linuxowej rozrywki **Icculus** poinformował właśnie o pojawieniu się **linuxowego dema Postal 2: Share the Pain**, co oznacza ni mniej, ni więcej, że już wkrótce ujrzymy, a nawet będziemy mogli kupić, jego pudełkową wersję, przeznaczoną właśnie dla systemu z **Pingwinem** w herbie. A na razie cieszyć się demem, które znajdziecie pod adresem <http://www.3ddownloads.com/linuxgames/postal/postal2mpdemo-lnx-1407.tar.bz2>.

<http://linuxgames.com>



TOP TEN

(czyli dziesięć, czyli 10)
wg TuxGames

1. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
2. Neverwinter Nights
3. Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide
4. Rune
5. NingPo Mahjong
6. Return To Castle Wolfenstein
7. Unreal Tourn <http://www.gopostal.com/fan/images/postalcover.jpg> 2003
8. Civilization: Call To Power
9. Conquest of Elysium II
10. Descent 3

(źródło: www.tuxgames.com)



Nie po raz pierwszy pojawia się na naszych łamach Ryan "Icculus" Gordon. W dodatku po raz kolejny w kontekście wojska i wojny. Tym razem padło na II wojnę światową i linuxowego klienta Medal of Honor: Allied Assault. W najnowszej wersji, oznaczonej jako beta 2, autor usunął wiele irytujących usterek, a także zoptymalizował kod programu odpowiedzialny za obsługę myszy.

<http://icculus.org/betas/mohaa-lnxclient-beta2.tar.bz2>



Słyszeliście o bohaterach z Roswell? Niestety od razu muszę rozczarować wszystkich miłośników Obcych spod znaku Archiwum X czy innych spiskowo-rządowych seriali. Nic z tego - żadnych uprowadzeń, eksperymentów na ludziach i innych "alienujących" zabaw. **Heroes of Roswell** to stworzona przez Patricka Avelę ołdschoolowa strzelanka 2D. Cel gry jest prosty - pokonaj hordy obcych i uratuj Ziemię. Jest naprawdę trudno, jako że flota obcych jest bardzo liczna, a na każdym z 4 poziomów czeka na nas nie lada boss. Małym ułatwieniem są rozsiane po planszach różnego rodzaju bonusy - power-upy z lepszym uzbrojeniem i dopalaczami. HoR - gra dostępna nie tylko pod Linuksa, ale również działająca pod Windows - zapewne wielkiej kariery w świecie nie zrobi, ale dostarczy niewymuszonej rozrywki w chwili relaksu.

<http://patrickavella.com/hor.shtml>



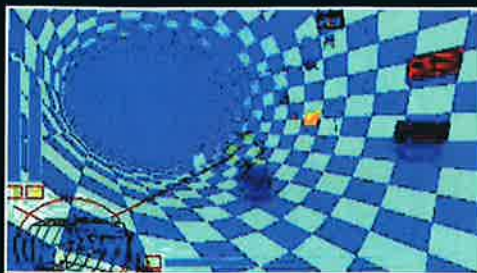
znaleźć tej jednej "śluszonej" strategii, by - kierując się jej założeniami - pokonać komputerowego przeciwnika.

Nim jednak przystąpimy do walki, dokonujemy wyboru naszego "zawodnika". A jest z czego wybierać - do dyspozycji mamy 37 wojowników, 10 ras i 8 pojazdów o różnicowanych szybkości, sterowności i sile ognia. Możemy zatem stworzyć pilota dostosowanego do preferowanego przez nas stylu gry. Areny, na jakich przyjdzie nam walczyć, są zróżnicowane i charakteryzują się odmiennymi warunkami atmosferycznymi oraz fizyką. Dzięki umiejscowieniu rozgrywki w trójwymiarowej przestrzeni (swobodny obrót o 360 stopni) toczony pojedynki są niezwykle szybkie i dynamiczne.

Recenzent z serwisu Linux Game Tome miał tylko jedno zastrzeżenie pod adresem Cylindriksa - otóż,

jego wątpliwości wzbudziła zbyt monotonna grafika pojazdów. Miejmy nadzieję, że w przyszłości wada ta zostanie wyeliminowana. Warto zauważyć, że jest jeszcze jedna istotna różnica między wersją z roku 1995 a tą obecną - ta druga jest dostępna całkowicie bezpłatnie.

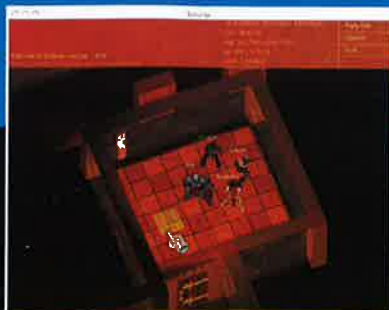
<http://www.hardgeus.com/cylindrix/>



A teraz kilka słów o grze wywodzącej się z pradawnej tradycji **Nethacka**. Wspominaliśmy już o graficznych mutacjach zrodzonych w rzeczywistości trybu znakowego roguelike, takich jak Falcon's Eye czy też noeGNUd. Jednak **S.C.O.U.R.G.E.**, bo taki jest jego tytuł, nie jest po prostu kolejnym Nethackiem z grafiką. **Heroes of lesser renown** - bo tak brzmi reszta tytułu - powstała również z inspiracji grą Moria i wykonanymi w rzucie izometrycznym Exult i Woodward. Po rozpoczęciu rozgrywki ruszamy na czele czteroosobowej drużyny, by stawić czoło czekającym nas wyzwaniom. Przed nami prawdziwy labirynt podziemnych lochów, zamieszkałych przez przeróżne kreatury, z wielką niecierpliwością wyczekujących na niosących im zgnęb awanturników, czyli standard, którego powinniśmy się spodziewać po grach tego gatunku.

Oprócz potworów czekają na nas magiczne artefakty, nowe czary oraz co oczywiste - bogactwa i kosztowności. W **S.C.O.U.R.G.E.** mamy do czynienia z grafiką 3D, wzbogaconą o możliwość swobodnego obrotu plany gry, powiększenia (zoom out - zoom in) czy obejrzenia efektów specjalnych. Graczom pozostawiono pewną, niewielką wprawdzie, swobodę wyboru drogi przez meandry fabuły: otóż, na początku każdej misji do eksploracji można wybrać jeden z dostępnych lochów. Przy tym warto podkreślić, że są one za każdym razem generowane zupełnie od nowa, więc nie ma obawy, by po ponownym uruchomieniu gry natrafić na drugi identyczny ich układ. Aby uruchomić **S.C.O.U.R.G.E.** wystarczy Linux albo Windows, bowiem gra została napisana na bazie bibliotek OpenGL, glut i SDL. Obecnie dostępna jest publicznie jej wersja 0.1.

<http://scourge.sf.net>



Niezwykle popularny, przynajmniej w kąciu A.D. 2003 :), RTS (dla wciąż niewtajemniczonych: real time strategy shooter), przeznaczony specjalnie do rozgrywek sieciowych **Savage: The Battle for Neverth** doczekał się właśnie patcha aktualizującego grę do wersji 2.0. Autorzy przede wszystkim usprawnili kod sieciowy, a także dodali drobne rozszerzenia do silnika napędzającego **Savage**. A z rzeczy widocznych gołym okiem otrzymujemy: nowe typy jednostek, budowle, przedmioty, efekty użycia broni, a także mapy. I mnóstwo, mnóstwo innych usprawnień.

<http://s2games.com/savage/>



Patcha doczekała się również, niedawno анонсowana na naszych łamach, strategia turowa **Dominions II**. Dodano do niej teraz możliwość wykorzystania modów, a dwie rasy zyskały nowe tematy: Ulm - transylwańsko-bawarski zatytułowany **Black Forest**, natomiast **Marginon** - temat zatytułowany **Conquerors of the Sea**. I w ten oto sposób **Dominions II: The Ascension** Wars awansowało do wersji 2.06.

www.shrapnel-games.com/



Niestety, w aktualnym wydaniu kącika nie poinformujemy was o nowej wersji **WineX**, jako że od ostatnich informacji na ten temat, opublikowanych na naszych łamach, żaden nowy **WineX** nie ujrzał jeszcze światła dziennego. Wiemy (informacja z 21 stycznia 2004 r.), że wydanie oznaczone jako **3.3** ukazać się ma lada dzień. Programiści z **TransGaming** z niesłabnącym zapałem pracują nad usprawnieniami mającymi umożliwić lepsze działanie windowsowych gier w Linuksie. Dzięki współpracy z Jaroslavem Kyselą, któremu zawdzięczamy m.in. sterowniki audio ALSA, pojawiła się szansa na implementację sprzętowego miksowania dźwięku. A to w znaczący sposób poprawi wydajność emulowanych gier. Trwają również prace nad sprzętową obsługą efektów **Pixel Shader**. Okazuje się przy tym, że nie zawsze podsystem graficzny - jako jedyny - odpowiada za zbyt wolną pracę emulowanych gier. Bardzo dobrym przykładem jest tu **Battlefield 1942**, które uruchomione z dźwiękiem wyciąga **30 fps**, natomiast bez dźwięku - **300 fps**! Jak widzicie, różnica jest kolosalna i pokazuje, jak istotne jest właściwe określenie, a następnie usunięcie, przyczyn nieprawidłowości w działaniu emulowanych gier.

Na zakończenie kolejnego odcinka opowieści o dokonaniach **TransGaming** warto wspomnieć o kolejnym wydaniu (dostępnego dla subskrybentów **PointzPlay**) aplikacji umożliwiającej uruchamianie za pomocą kliknięcia programów w **WineX**. Oprócz wersji angielskiej dostępne są również niemiecka i portugalska. Autorzy zapewniają, że powstanie kolejnych lokalizacji zależy jedynie od zgłoszenia się osób chętnych do współpracy przy ich tworzeniu. Miejmy nadzieję, że wkrótce będziemy mogli poinformować was o powstaniu polskiej wersji językowej **PointzPlay**.

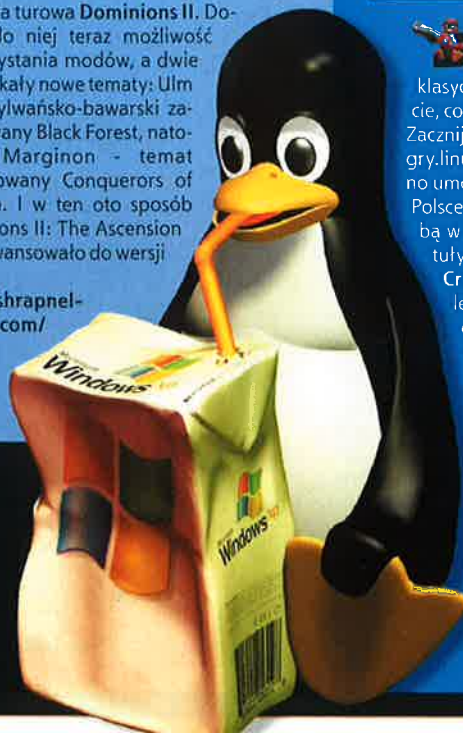
<http://www.transgaming.com>



A oto dwie wiadomości z krajowego podwórka. Jak w klasycznym dramacie (lub kiepskim kryminale - sami wybieracie, co lepiej tu pasuje): - jedna jest dobra, druga nieco mniej. Zaczniemy jednak od tej dobrej. Oto, z serwisu internetowego gry.linux.pl dowiadujemy się, że na mocy podpisanej niedawno umowy gry wydawane przez **LinuxGamePublishing** będą w Polsce sprzedawane przez firmę **Amazis.net sp. z o.o.**, z siedzibą w Poznaniu. Obecnie w sprzedaży są dostępne cztery tytuły: **Majesty Gold Edition**, **Mindrover**, **Candy Cruncher** i **Creatures Internet Edition**, a już wkrótce pojawią się kolejne. Mniej pociesającym faktem jest cena dystrybuowanych w ten sposób gier. Np. za **Majesty** przyjdzie nam zapłacić ponad 200 złotych. Gry linuxowe w Polsce są bowiem ciągle rozrywką niszową, a przez to stosunkowo drogą, zwłaszcza w porównaniu z analogicznymi tytułami gier windowsowych.

Na pocieszenie dodam, że w pamięci mam czasy, kiedy na rynku pojawił się **CD Projekt** i że pierwsze, wydawane przez tę firmę gry też nie były zbyt tanie.... Pozostaje zatem uzbroić się w cierpliwość i doczekać lepszych czasów. Bo dzisiaj, jak sądzę, większość polskich użytkowników Linuksa potraktuje wiadomość o inicjatywie **Amazis.net sp. z o.o.** raczej w kategoriach ciekawostki.

<http://www.amazis.com>



Uśmiechnij się WIOSNA coraz bliżej!

Różności

(niektóre to autentyki z życia wzięte)

Motocyklista jadący z prędkością 230 km/h zobaczył przed sobą małego wróbelka (tak na wysokości twarzy). Starał się jak mógł go ominąć, ale przy tej prędkości nic nie dało się zrobić. Uderzony ptak przeżołoł i upadł na asfalt. Motocyklista miał wyrzuty sumienia, zatrzymał się i wrócił po niego. Ponieważ wyglądało na to, że wróbelek żyje, zabral go z asfaltu. W domu umieścił w klatce, włożył do niej trochę jakiegoś pożywienia i wodę w miseczce. No i wróbelek się ocknął. Popatrzył na wodę, popatrzył na jedzenie, popatrzył na pręty klatki przed sobą i mówi:

- O ***! Zamknęli mnie...? O, Boże - zabiłem tego motocyklistę!!!

Rzecz się dzieła, gdy pracowałem na placu manewrowym w Autoszkole. Bohaterką jest tu kobieta, która przyszła na pierwszą lekcję. Ponieważ powiedziała, że już sama kiedyś jeździła, stanąłem obok i tylko kontrolowałem. Pani wsiadła, poprawiła fotel, zapięła pasy - wszystko super. Nagle pyta:

- Czy mogę sobie oba lusterka dać do samego dołu, bo nie widzę tylnych kół?

Pani opuściła lusterka, zapaliła silnik i kręci kierownicą w lewo - do oporu, i w prawo - do oporu, cały czas zerkając w lusterko to lewe, to znów prawe. W końcu z ogromnym zdziwieniem w oczach:

- A dlaczego mi się te koła nie skracają?

Zrobiłem się czerwony, przeprosiłem na chwilkę i odszedłem w ustronne miejsce. Mój współpracownik (było

Witamy w dziale, który istnieje tylko po to, by wprowadzić was w dobry nastrój. Dbaj o to redakcja CDA i zaprzyjaźniona z nią ekipa JoeMonster.org. Dziś zabawy nieco więcej niż zwykle - na powszechne życzenie znów pojawiła się krzyżówka (z całkiem atrakcyjną nagrodą).

nas na placu zawsze dwóch) wykazał się znakomitą refleksją. Powiedział jej, że akurat dzisiaj tylne koła są ze spute, ale w przyszłym tygodniu naprawimy wóz.

by reyo

Nie tak dawno temu przeprowadzałem szkolenie z zakresu obsługi nowego oprogramowania. Stare, które już wychodziło z użycia, pracowało bez okienek - w trybie tekstowym. W zasadzie zmian dla użytkownika było niewiele, jednakże nowy program w znacznej mierze trzeba było obsługiwać za pomocą myszki. W pewnym momencie usłyszałem, jak jedna z pań (nie blondynka) zwraca się do mnie z pretensją:

- Ale ja nie mogę tam kliknąć!

- Dlaczego? Trzeba po prostu przesunąć myszkę w prawo i kliknąć ikonę.

- Ale dalej nie mam podkładki pod myszkę!!!

by plumbum

Wczoraj spotkałem się z kumplem, którego jakiś czas nie widziałem. No i gadamy, gadamy. W końcu - a wiedziałem, że szukał pracy - pytam go:

- A gdzie teraz pracujesz?

- W PKN (Polski Koncern Naftowy) w KRAKOWIE - powiedział z poważną miną.

Myszę sobie „kurde, w Krakowie... pewnie w jakiejś centrali... nieźle wy-

lądownał...”.

- A co robisz??

- Nalewam...

by reyo

Jadę sobie rano tramwajem do pracy i z zaciekawieniem obserwuję tramwajowego agitatora-lumpa. Gość nadał bez przerwy o żydach, masonach, zdrajcach, sprzedawczykach itp. Ot, taki niegroźny krzykacz. Siedziałem niestety z przodu, więc na czas wydarzeń ów orator zniknął mi z oczu, bo poszedł na środek wagonu. Stamtąd słyszę taki oto dialog...

Krzykacz: - A ty? [do jakiejś dziewczyny ok. 25 lat - bardzo ładnej i dosyć kuso ubranej]. Wyglądasz jak zachodnia dziwka, a nie Polka...

[Słuchać plaśnięcie - ciche, delikatne - bardzo kobieco wymierzony policzek]

Krzykacz: - Polaka bijesz? Ty k***o! Ty...

[W pół słowa słysząc PLAŚNIĘCIE. Z tym, że to przypominało raczej cios łopatką]

Krzykacz: - A... Pani z mężem... To przepraszam...

by wichur

To tak jak mój brat: pani doktor na komisji (od ubezpieczenia po złamaniu nogi czy czymś takim) pyta go „wszystko nie miałeś?” - no, to młodszy bardzo zdziwiony mówi, że „nie, nigdy”. Później się skapował, że miało być „w szynie miałeś?”

Moja koleżanka pracowała kiedyś w budce z lodami. Pewnego razu siedziała w knajpie i opowiadała kumpelce o tej pracy. Normalna atmosfera kawiarniana - gra muzyka, ludzie rozmawiają etc. Nagle muzyka ucichła (skończyła się płyta?), ludzie też w tej chwili zamilkli (zabrakło tła dźwiękowego?) i w całym lokalu rozległ się głos koleżanki: „i wiesz, właśnie robię klientowi loda...”

Pracuję w znanej każdemu i mało lubianej firmie. Wiele słyszałem, ale to utkwilo mi w pamięci. A zdarzyło się około rok temu... Wieczór, prawie puste ulice. Jedziemy z kolegą radiowozem, przed nami jedzie samochód. Dojeżdżamy do skrzyżowania, po obydwu stronach jezdni znaki „zakaz zawracania”. Zapala się zielone światło, wóz przed nami włącza kierunkowskaz w lewo i spokojnie zawraca. Lekko zdziwieni udajemy się za nim, po chwili zatrzymujemy. Kolega podchodzi i zaczyna rozmowę z kobietą-kierowcą (prawo jazdy od 8 lat.):

P: Dobry wieczór! Czy pani wie, co zrobiła nie tak?

K: (Chwilę myśl.) Przejechałam na zielonym, miałam kierunek włączony, chyba wszystko OK?

P: Proszę pani, tam jest znak „zakaz zawracania”!

K: Tam!? Nie ma!

P: Proszę pani, jest!

Kilka minut trwa taka wymiana zdań, w końcu kolega zaprasza panią do samochodu i jedziemy z nią, aby jej te znaki pokazać. Dojeżdżamy, znaki jak stały - tak stoją. Kolega do niej:

P: Proszę bardzo, znaki pani teraz widzi?

Rodzając kobietę za późno zabrano do szpitala i poród odebrano w warunkach niemal polowych - na szpitalnym parkingu. Poród się udał, jednak kobieta, pochlipując, powiedziała stojącej najbliżej pielęgniarkę, że nigdy w życiu nie było jej jeszcze tak wstyd. Pielęgniarka - próbując ją pocieszyć, mówi:

- Niech się pani nie martwi, dwa lata temu mieliśmy tu kobietę, która musiała urodzić w szpitalnej windzie.

Na to pacjentka zanosi się jeszcze większym płaczem i mówi:

- To też byłam ja!!!



K: Ja wiem, że tu są znaki, ale one są nieważne, bo PRZEKREŚLONE!

Kolega pracował w zaopatrzeniu (przepraszam, jak to się teraz modnie mówi - logistyce), więc większość korespondencji szła faksem. Pewnego pięknego poranka sekretarka wchodzi do pokoju zmartwiona i rzecze:

- Wiecie, papier w faksie nam się skończył, ale już dzwoniłam do Office Supply z prośbą o dostawę. Odpowiedzieli, że przyślą najwcześniej po południu, więc spytałam, czy w tym czasie nie mogą przeafaksować kilku czystych kartek, to wytrzymam do popołudnia.... I wtedy ten gość w telefonie... sądząc z odgłosów - chyba zwymiotował???

Nie muszę chyba dodawać, że nasz pokój dla odmiany sikał w majtki...

Kumpel czyta zadania maturalne:

- K###a... k###wa... k###a... cholera!

Inny kumpel z ciekawością:

- Co, jakieś łatwiejsze?

Horror w rodzinie komputerowca

O trzeciej w nocy ONA po cichutku wymknęła się z małżeńskiego łóża do sąsiedniego pokoju. Klawiaturą rozbiła 19-calowy monitor LCD, wszystkie płyty CD porysowała i podeptała pantoflami. Komputer wyrzuciła przez okno, a drukarkę utopiła w wannie. Potem wróciła do sypialni - do ciepłej pościeli, i przytuliła się z miłością do boku nic nie podejrzewającego śpiącego męża, z przeświadczeniem, że już teraz cały wolny czas będzie przeznaczał na ich miłość.

Do końca życia zostali JEJ jeszcze cztery godziny...

Z sesji RPG

(ostatnie słowa przed śmiercią)

W grach RPG tuż przed „śmiercią” przeciętny statystyczny gracz zazwyczaj coś mówi. Niekiedy mówi nieprzećiętnie... ;)

- Stefan, daj spokój - ja tylko żartowałem.
- Po co ci ten pentagram?
- Mam magiczną broń.
- Czy mi się wydaje, czy właśnie przeleciała nad nami 100-metrowa cysterna?
- Spluwam mu prosto w twarz.
- Poddaję się.
- Wcale się z ciebie nie śmiałem.
- Po co ci ten nóż?
- Jak dla mnie, jesteś tylko przerośniętym nietoperzem.
- To tylko kilka zombi. Sześć, dziewięć... cholera.
- To ja jeszcze żyję?
- Twój topór jest bardziej tępy niż twoja głowa.
- Czemu moje piwo ma metaliczny posmak?
- Na pewno znajdziesz coś bardziej jadalnego od nas.
- Czemu te elfy są czarne?
- Spoko, te ziemie już od dawna nie należą do orków. [Tak, ale coś je musiało przegonić, prawda?]
- Hej, dlaczego pochodnie zgasły?
- Rozumiem, że wielkością miecza chcesz sobie zrekompensować inne rozmiary.
- Możesz sobie wsadzić tę swoją pikę do d...
- Podchodzę do dwóch najbliższych ogrów i mówię: „Cześć, chłopaki! Przyjaciół szukam...”
- Czy mi się wydaje, czy właśnie przeleciała nad nami 100-metrowa wywerna?
- To ja już sobie pójdę.
- Dlaczego nie rzucasz cienia?
- Biegne przez ten korytarz na chłama. [Pułapki...]
- Dlaczego przestali nas gonić? [Bogno...]
- Spoko, zombiaki nie wdrapią się za nami na kolumnę. [Ale przewrócić ją mogą...]
- Nie bójcie się tego demona - mój krąg przyzwań jest doskonały.
- Idę pierwszy!
- Zgubiliśmy ich.
- Podchodzę i zaczynam kopać jego zwłoki.
- Wyskakuję przez okno! [Zapomniał, że to nie parter...]

PRZYGODY KLARY



- Chłopaki, dla dobra drużyny będziemy musieli kogoś poświęcić...
- Eee tam... to tylko iluzja.
- Milutki demon, zgadnij - kto cię przyzwat.
- Wyluzuj, z tej odległości nie trafią nawet w słońcaaaaa...
- Raz kozie śmierć!

Jak oglądać Władcę Pierścieni...

...by całe kino cię znienawidziło.

1. W połowie filmu wstań i głośno oraz z wyrzutem zapytaj: „Moment... Gdzie, do cholery, jest Harry Potter?”
2. Zablokuj wejście na salę i krzycz: **NIE MOŻESZ PRZEJŚĆ!** Po filmie, głośno skomentuj: „Lucas zrobiłby to lepiej”. Ekstremalni ryzykanci mogą też dodać: „Wiedźmin miał lepszy scenariusz”
3. W trakcie filmu wstań i krzyknij: „Muszę iść! Śródziemnie mnie potrzebuje!” po czym biegnij w stronę ekranu i spróbuj wskoczyć do filmu. Jeśli się odbijesz, wróć cicho na miejsce.
4. Zagraj w pijacką grę - wypijaj kielicha za każdym razem, gdy ktoś powie „pierścień”.
5. Pokazuj palcem i śmieć się głośno za każdym razem, gdy ktoś zginie.
6. Zapytaj sąsiada, czy uważa, że Gandalf przejdzie do Hogwarts.
7. Kończ każdą kwestię Elronda tekstem: „...mister An-der-son!!!” i wybuchaj opętającym śmiechem..
8. Mów jak Gollum przez cały film. Na koniec odgryź komuś palec i spadnij ze schodów, mój ssskarbie.
9. Gdy pojawi się Szeloba, walnij gościa przed sobą w kark.
10. Ubierz się jak starsza kobieta i odstaw „Bitwę o Helmowy Jar” w stylu Monty Pythona.
11. Kiedy Denethor odpali ogień - krzyknij: „Grillujemy sobie, co?”
12. Pytaj ludzi wokół: „Kto będzie następnym Terminatorem przysłanym z przyszłości Śródziemnia, aby zamordować Frodo Bagginsa?”
13. W „Dwóch Wieżach”, gdy enty decydują się iść na wojnę krzycz: „**RUN FORREST! RUN!**”
14. Podczas pokazywania panoramy walki zapytaj: „Gdzie jest Waldo?”
15. Rozmawiaj głośno o tym, że słyszałeś, iż w filmie ukryta jest scena z gołymi elfami.
16. Przyjdź do kina przebrany za parówkę, wąłesaj się po kinie (masz wyglądać na bardzo zmieszanego).

17. Za każdym razem, kiedy ktoś zabije orka - krzycz: „Oni są niewinni!”.

Zmierz czas, jaki upłynie do wywalenia cię z kina.

18. Zaczynaj śpiewać tak jak orki.

19. Na koniec stwierdź, że Gollum był obrazą dla Etiopczyków.

Na deser dwie wypowiedzi o Tolkienie

„Władca pierścieni” był nudny, bo 50 lat temu jakiś bałwan napisał szczegółowy spoiler.

Gandalf składa się z brody, kapelusza i Gandalfa właściwego, o którym krąży legenda, bo nikt go nigdy nie widział.

Uwaga! Napady na rowerzystów!

(autentyki!)

Źródło: pl.rec.rowery

Przestępczość w naszym kraju rośnie i dlatego ku przestrodze wszystkich rowerzystów publikujemy ostrzeżenie osoby, która została zaatakowana podczas codziennej przejażdżki. Uważajcie na siebie i pozostawcie czujni!

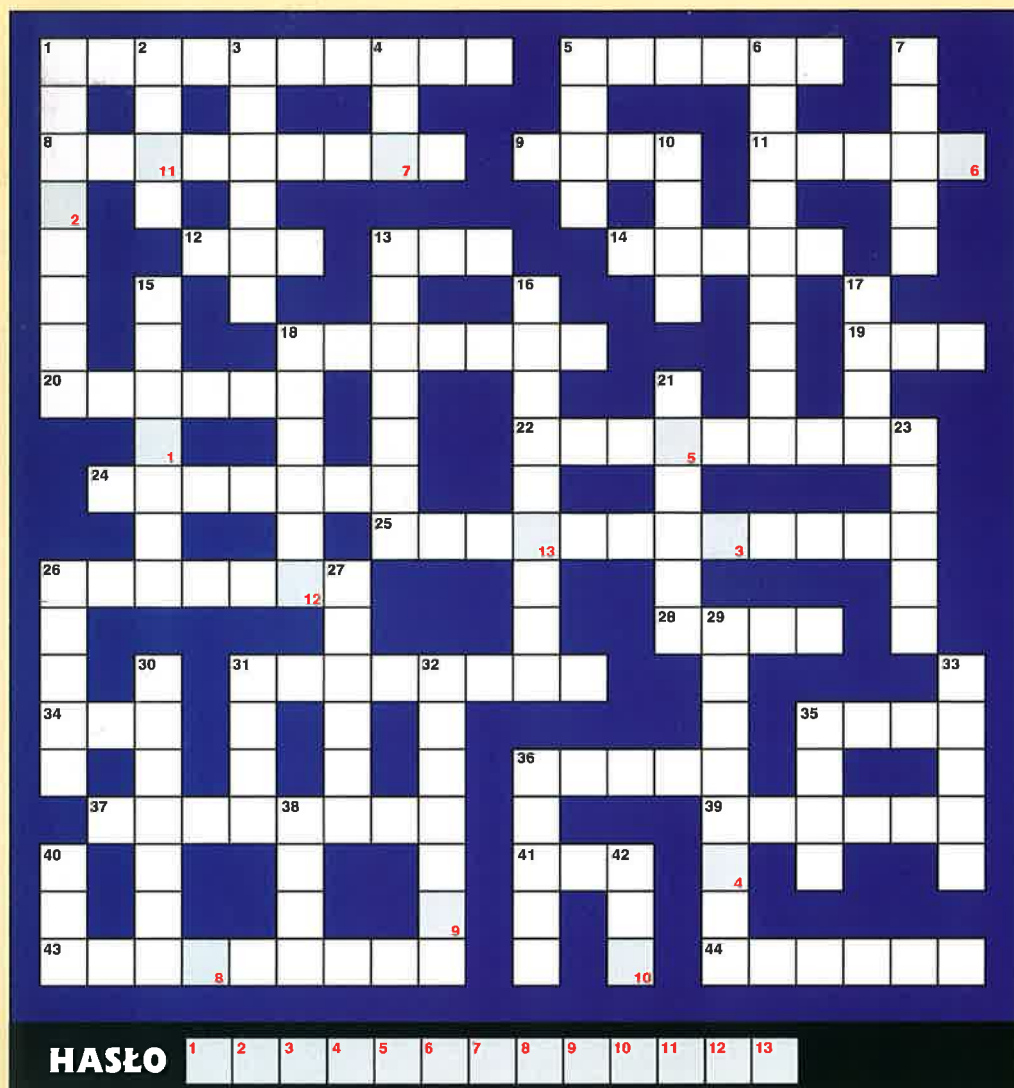
Jadę sobie na rowerku wieczorkiem przez las - tak jak lubię. Akurat wjechałem na niewielki asfaltowy podjazd (od tego miejsca akurat dalej szlak leci *allfastem* (nie mylić z asfaltem!)). Wygrzebawszy się właśnie z błotnej ścieżki uradowany wywołuję funkcję *blat_i_ogien*.

Wtedy - normalnie - z ciemności wyskakuje ten gnój. Zdzielił mnie w łeb i zrzucił z roweru. Pozbierałem się szybko (na szczęście nie zdążył uciec z rowerem, tylko trzymał go) i jak nie zaczął kłać na sukinsyna. A ten nie - jakby mnie nie zauważył, tylko stoi tam i trzyma mój rower. Krew się we mnie gotuje, a ten palant nic, nawet nie drgnie. W końcu wyrwam mu rower, czując grubym słowem i jadę dalej, kłując łebem na gościa. Aż z nerwów zacząłem wrowerze łaćnych chrobotać.

Podaję rysopis gościa: pień około 40 cm, pochylony nad ścieżką, szeroka korona z gałęziami na całą szerokość ścieżki, brak liści. Jak palanta uda się wam wypatrzeć, najlepiej ominąć i zawiadomić najbliższą jednostkę policji.

PRZYGODY KLARY





POZIOMO

- 1 - Sposób zapisu muzyki wymagający płyty w napędzie.
- 5 - Ma nim być World of Warcraft.
- 8 - Popularny bohater X-Mena, doczekał się - ostatnio własnej gry.
- 9 - Gra - temat okładkowy z CDA 11/2003.
- 11 - Walczył z Predatorem.
- 12 - ...of Empires.
- 13 - Broń w Duke Nukem 3D lub gatunek gier.
- 14 - Film z 2000 roku, w którym Leonardo di Caprio grał Richarda. :)
- 18 - Jedna z najlepszych przygodówek ostatnich lat. Wkrótce sequel!
- 19 - K*** j****, p**** w d*** c*** - powiedział w redakcji, po czym zaklął szpetnie.
- 20 - Gra, w której siadasz za kierownicą potężnych jednośladów.
- 22 - Action... królestwo Smugglera.
- 24 - ...de Bodom, jedno ze starszych wcieleni Elda.
- 25 - ...luminosferyczny, czyli pocziwa płyta CD.
- 26 - Inaczej zajawka.
- 28 - Will, krewny Sama.
- 31 - Gra z Tommy Vercettim w roli głównej.
- 34 - Dostajemy od naczelnego, jak nie zdążymy z jakimś materiałem. :)
- 35 - Niekiedy odstrasza od zakupu gier (np. tych produkcji Electronic Arts).
- 36 - W kolejnej części sagi o znanym bohaterze wystąpi jego krewniak, on zaś pojawi się tylko gościnnie.
- 37 - ...GT, jedna z pełnych wersji w CDA.
- 39 - Kiedyś w IO, teraz współpracownik CDA.
- 41 - Postać niebiorąca bezpośrednio udziału w grze, występująca najczęściej w RPG-ach.
- 43 - Ulubiony gatunek gier MacAby.
- 44 - Imię: Cate. Nazwisko...

PIONOWO

- 1 - Tak nazywamy miejsce pośrodku redakcji, w którym "studzą się" drukarki.
- 2 - Znana firma produkująca m.in. laptopy.
- 3 - Zbiór bibliotek, które obsługiwały sprzętowy Transform & Lighting na długo przed pojawieniem się tego w kartach graficznych.
- 4 - ...Tamuszana - miasto w północno-zachodniej Algierii. :)
- 5 - Bohater jednej z książek Terry'ego Pratchetta.
- ZASTĘPOWAĆ ŚMIERĆ.
- 6 - Autor cyklu Świata Dysku.
- 7 - (ang.) Zadanie zlecane np. w grach RPG.
- 10 - ...for Speed.
- 13 - Glina, bohater starego serialu.
- 15 - Plik z rozszerzeniem bmp.
- 16 - Firma, która stworzyła DOS.
- 17 - Dział, w którym polemizujecie z autorami. Na szczęście nie liberum...
- 18 - Zamiast polygonów w Duke Nukem 3D.
- 21 - Utalentowany komputerowy włamywacz.
- 23 - Książę z 3DRealms.
- 26 - Jedna z pierwszych gier, która nie chciała uruchomić się bez akceleratora 3Dfx.
- 27 - NASCAR...
- 29 - Mysz z laserem zamiast kulki to mysz...
- 30 - Program ułatwiający życie w grach - najczęściej tych, do których nie ma cheatów.
- 31 - Po angielsku - żyła. Nie, nie chodzi o 'she lived'. ;)
- 32 - ...the Flag - jeden z popularnych trybów gry wieloosobowej.
- 33 - Służy do łapania zabugowanych gier.
- 35 - World of Outlaws Sprint...
- 36 - Pingwin zagrażający oknom.
- 38 - Eric, członek ekipy Monty Pythonów. Podłożył głos pod Rincewinda w grze Discworld 2.
- 40 - Po angielsku osioł... I nie tylko.
- 42 - Angielski skrót oznaczający procesor.

Z ARCHIWUM LKS



Krzyżówka gracza

Aby poznać hasło - wpisz litery z szarych pól.

Wśród tych, którzy prawidłowo rozwiązali krzyżówkę i rozwiązanie przesyła pod adres redakcji do 20 marca rozlosujemy opisany w CDA 02/04 ZESTAW MICROLINK DLAN STARTER KIT - czyli coś, co umożliwi granie po Lanie za pomocą... sieci energetycznej. Krótko mówiąc - możesz pograć z kumplem w sieci lokalnej i nie łączyć waszych kompów żadnymi kabelkami...

Rozwiązanie krzyżówki możesz przesłać SMS-em, wpisując jego treść według wzoru:

KA.CA.haslokrzyzowki

Rozwiązanie prześlij pod numer **7164**!

Uwaga!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Wpisz treść smsa bez polskich znaków. Ilość wiadomości wysłanych z jednego telefonu - dowolna.

Możesz też wysłać hasło na kartce pocztowej, pod adres redakcji Wydawnictwo Bauer, ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław, z dopiskiem KRZYŻÓWKA.

Powodzenia!

POZNAJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT

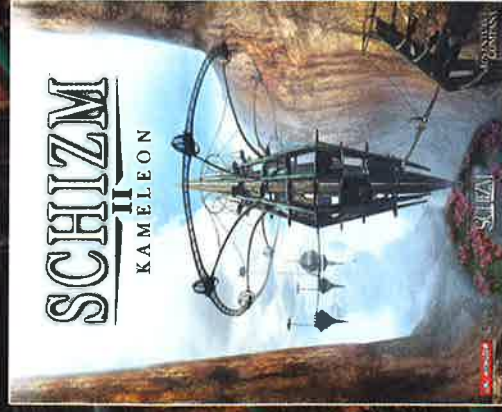
KAMELEON

SCHIZM II

KONTYNUACJA BESTSELLERA

SCHIZM

WCIEL SIĘ W SENĄ -
BOHATERA TEJ NIEZWYKŁEJ
GRY PRZYGODOWEJ PRZEDSTAWIONEJ
W WIDOKU FPP (OCZAMI BOHATERA),
Z RENDEROWANYMI W CZASIE RZECZYWISTYM
WIRTUALNYMI ŚWIATAMI. ODKRYJ PRZEPISKNE,
PRZYCİĄGAJĄCE OKO KRAJOBRAZY.
ROZWIĄŻ ZAGADKI ZRÓŻNICOWANE POD
WZGLĘDEM TRUDNOŚCI I RODZAJU,
WSZYSTKIE PO MISTRZOWSKU
WPLECIONE W DOSKONAŁY SCENARIUSZ.



3 płyty

LK KAMELEON
WWW.LKAMELEON.COM

THE
ADVENTURE
COMPANY

ZAMÓWIENIA WYSTĄKOWE
tel.: (17) 856 99 12
e-mail: zakup@lkameleon.com
www.lkameleon.com

całkowicie
po polsku

ODKRYJ JEGO TAJEMNICĘ...

Mobile Forces

Instalacja

Po włożeniu płyty CD do stacji CD-ROM program zostanie automatycznie uruchomiony. Jeśli tak się nie stanie, dwukrotnie kliknij ikonę Mój komputer, a następnie dwukrotnie tę oznaczającą napęd CD-ROM. Powinno to uruchomić instalację.

Uzbrajanie i mobilizacja

Każdy nowy poziom zaczyna się od wizyty w sekcji „Załadunek”. Znajduje się tu lista broni, jakie możesz zabrać na misję. Strzałkami góra/dół poruszasz się po liście dostępnych akcesoriów. Wyboru dokonujesz wciskając klawisz Enter lub lewy przycisk myszy. Każda broń zajmuje różną ilość miejsca, a to jest ograniczone. Warto się zatem zastanowić, czy wybrać jedną dużą spłuwę, czy kilka mniejszych. Pamiętać również trzeba, że im więcej broni, tym jesteś wolniejszy.

Po wybraniu uzbrojenia możesz się przenieść na kolejny poziom, wciskając „Załadunek”.

Jeżeli chciałbyś odwiedzić zbrojownię raz jeszcze i zmienić uzbrojenie, wystarczy wejść do pokoju własnej drużyny i wcisnąć przycisk „Załadunek”.

Kierowanie pojazdami

W każdym z nich możesz się znaleźć jako pasażer lub kierowca. Wszystko zależy od tego, czy miejsce kierowcy jest puste, czy nie. Wystarczy stanąć z przodu pojazdu i wcisnąć klawisz E. Aby wsiąść do niego jako pasażer, podejdź od tyłu i wcisnij klawisz E. Pasażerowie podczas jazdy mogą prowadzić ogień z broni ręcznej. Można również po prostu wskoczyć na pojazd, ale w przypadku kraksy spadniesz z dachu. Pojazd opuszczasz, wciskając klawisz E.

Dowodzenie

Mobile Forces to gra drużynowa. Zwycięstwo jest możliwe tylko w przypadku działania całego zespołu. W trybie dla jednego gracza twoi koledzy będą się starali wygrać, korzystając ze standardowej strategii. Jednak możesz też nimi kierować. W tym celu wciśnij przycisk rozkazów i zdecyduj, kto ma wykonać powierzone zadanie. Możesz np. rozkazać podążać za sobą lub strzelać do wroga.

Misje

Na każdym poziomie musisz wypełnić wiele misji, aby dostać się na kolejny poziom. Przy przejściu na kolejny poziom wzrastają twoje umiejętności i jednocześnie rosną wymagania. Po rozpoczęciu gry dostępny masz tylko pierwszy poziom. Przewijaniem listy poziomów (znajduje się po prawej stronie) możesz sprawdzić, ile punktów potrzebujesz do uzyskania dostępu na kolejny poziom.

Starcie

Tryb ten przeznaczono dla zwolenników totalnego chaosu. Może to być ostra potyczka z innymi graczami lub też cicha ich eliminacja. Można dowolnie zmienić reguły gry oraz zwiększyć inteligencję botów.

Multiplayer

W tym przypadku możesz pokazać innym, co potrafisz czy to przez LAN, czy Internet. Wybierz opcję „Dołącz do gry”, a następnie jej rodzaj. W ten sposób połączysz się z serwerami i ujrzyś listę odbywających się właśnie gier. Ta będzie przebiegać sprawniej, jeśli wybierzesz serwer z jak najmniejszym pingiem. Do gry dołączysz również po wyborze opcji „Otwórz lokację” i wpi-



saniu znanego ci IP serwera. Możesz również stworzyć własny serwer, wybierając opcję „Stwórz grę”. Potem wybierz poziom i rodzaj gry, jaką chcesz rozegrać.

Rodzaje gry

Deathmatch - tradycyjny Deathmatch polegający na zdobyciu jak największej ilości fragów

Deathmatch drużynowy - podobny do walki w zwykłym Deathmatchu, jednak celem jest tu zwycięstwo twojej drużyny

Sterowanie domyślne

Sterowanie można zmienić, w menu Opcje wybierając odpowiednią ikonę.

Strzał - lewy przycisk myszy
Strzał alternatywny - prawy przycisk myszy
Do przodu - W
Do tyłu - S
W lewo - A
W prawo - D
Skok - Spacja
Przysiad - C
Przeładowanie - R
Porzucenie flagi - G
Pojazd - E
Spojrzenie w górę - Delete
Spojrzenie w dół - Page Down
Spojrzenie wprost - End
Chód - Shift
Ruch w bok - Z
Pauza - Esc
Rozmowa - T
Rozmowa z drużyną - Y
Rozkazy - V
Następna broń - []
Poprzednia broń - []
Nóż - 1
Pistolet - 2
Karabin maszynowy - 3
Strzelba - 4
Snajperka - 5
Ciężki karabin maszynowy - 6
Wyrzutnia rakietowa - 7
Granat - 8
Mina - 9
Zastrzyk adrenaliny - 0

Detonacja - cała drużyna ma na szyi obrożę z ładunkami C4. Eksplodują one, jeśli przeciwnikowi uda się zdobyć leżący gdzieś klucz i umieścić go w detonatorze znajdującym się w twojej kwaterze. Klucz ten jednak powoduje również eksplozję ładunków umieszczonych w obrożach przeciwników. Pod warunkiem że ty zanieśiesz go do kwatery przeciwnika - i detonujesz.

Rozpruwanie sejfu - podczas tej walki musisz bronić własnego sejfu, jak również zdobyć ten stojący na terenie wroga. Z sejfu zabierasz znajdujące się w nim złoto i uciekasz z łupem do bazy. Czas jest tu ograniczony

Przechwytywanie przyczepy - gdzieś na planie zaparkowano Humve'a z przyczepą pełną materiałów wybuchowych. Wraz z drużyną przechwyć samochód, zanim uczyni to wróg. Następnie jedź do bazy

Wymagania sprzętowe

Minimalne

PII 450, 4xCD-ROM, 128 MB RAM, Win 95/98/2000/ME/XP, karta dźwiękowa zgodna z systemem Windows, karta graficzna 32 MB, z akceleratorem 3D

Zalecane

PIII 700, 4xCD-ROM, 256 MB RAM, Win 95/98/2000/ME/XP, karta dźwiękowa zgodna z systemem Windows, karta graficzna 32 MB, z akceleratorem 3D

przeciwnika, zaparkuj w oznaczonym miejscu i uciekaj. Wybuch zrówna z ziemią bazę nieprzyjaciela

Utrzymanie - musisz jak najszybciej dotrzeć do strefy neutralnej. Uruchomi się wówczas timer. Zadanie to utrzymać się w tym miejscu przez określony na zegarze (timer) czas

Kapitanowie - chodzi o to, by zabić dowódcę drużyny przeciwniej i obronić własnego kapitana. Gra się na punkty - każde zabicie dowódcy przeciwnika to punkt

Zdobywanie flagi - klasyczny tryb Capture The Flag, polegający na zdobyciu flagi przeciwnika i przeniesieniu jej do własnej bazy

Podpowiedzi

- dowódca wydaje rozkazy, wciskając klawisz V i wybierając odpowiednią opcję
- badaj dokładnie teren dokoła własnej pozycji
- podczas ataku zapewnij sobie wsparcie; dobrym pomysłem jest umieszczenie na tyłach snajpera, który zapewni ochronę nacierającym
- używaj alternatywnego trybu broni
- kiedy wsiadasz do pojazdu, spójrz na minimapę; warto zabrać ze sobą któregoś z kolegów i użyć go jako wsparcia
- zwracaj uwagę na stan amunicji

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PCFormat

1001

**PODPOWIEDZI,
PORAD, WSKAZÓWEK**

IntelliMouse® Explorer USB and PS/2 Compatible
5V 100mA



See the Online User's Guide for Patent Information
Microsoft Corporation - Made in Mexico

전자파적합동료
EMI(B)
정보통신부 99-JEL-3628



LISTED Accessory
ITE 78CJ

3882A868

WINDOWS/MS OFFICE/OPENOFFICE.ORG/EUDORA/MOZILLA/PHOTOSHOP

PEŁNA WERSJA

MULTIMEDIALNY SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI I POLSKO-ANGIELSKI

55 tysięcy haseł, zestaw słowników angielsko-polskich i polsko-angielskich:
z wymową, naukowo-techniczny, czasowników nieregularnych, ministownik
ilustrowany, słownik skrótów angielskich



Nie daj się nabrać (3)

Od redakcji: z przyczyn niezależnych publikowany dziś tekst nieco się przeleżał, co jednak nie powinno w żaden sposób wpłynąć na jego jakość, czy wyniki testów. Od następnego miesiąca powinniśmy już być na bieżąco.

Witam wszystkich po dłuższej przerwie. Była ona konieczna – inaczej nie zdołałbym wydać pieniędzy, jakie za poprzedni tekst wzięłem w łapę od producentów monitorów CRT. © Przy okazji tym, którzy pisali do mnie takie rzeczy, muszę pogratulować wyjątkowej przenikliwości umysłu. Nie wiem tylko, co przez nie przeniknęło, że wpadaliście na takie pomysły, ale to już wasza tajemnica.

■ Khedron (khedron@wp.pl)

W każdym razie wielkie dzięki za odzew i to zarówno dla tych, którzy nie szczędzili słów pochwały, jak i dla błądzących w krytyce moich tekstów. Ponieważ w poprzednim artykule część dotycząca monitorów wywołała największe emocje, dziś zacznę od kilku słów uzupełnienia i niejako przy okazji napiszę jeszcze o sposobach wciskania bubli i „szczeroci po latach”.

O LCD słów kilka

We wrześniowym artykule pozwoliłem sobie na bezczelne opisanie wad monitorów LCD i zanegowanie potrzeby wydawania na nie pieniędzy. Każdy, kto dziś kupuje taki monitor, dba o powodzenie finansowe jego producentów i przyczynia się do spowolnienia postępu. Technologia LCD to z technicznego punktu widzenia przeżytek i ślepy zaułek (choć trudniej w to uwierzyć). Właściwie gotowe do produkcji są urządzenia nowej generacji – OLED. Są one pozbawione wszystkich wad LCD i mają większość zalet CRT (prócz elastyczności w rozdzielczościach wyświetlanego obrazu). Mało tego – technologia produkcji w tym przypadku jest tak prosta, że mogłyby one od razu być o co najmniej 30% tańsze niż LCD (a to z kolei z naszego punktu widzenia jest jedna z najważniejszych spraw).

Dlaczego więc nie ma ich w sklepach i co najgorsze – może nie być przez kilka jeszcze lat? Otóż, producentom LCD muszą się zwrócić koszty, jakie włożyli w linie produkcyjne. Teraz wyciągają z nas pieniądze, jakie w nie zainwestowali. Owszem, LCD są coraz doskonalsze, ale wystarczy przyrzeć się sposobowi, w jaki o nich pisano przez kilka ostatnich lat, aby zrozumieć, że niekiedy bywało to dalekie od uczciwości. W zasadzie wejście każdego nowego modelu spotykało się z entuzjazmem testujących. Wychwalano dokładnie wszystko, łącznie z jakością obrazu i wszechstronnością panelu. Tak było do czasu, gdy... ukazywała się następna generacja lub nowszy model. Wówczas nieśmiało zaczęto pisać o wadach poprzednika. Po jakimś czasie okazywało się, że poprzednie modele LCD miały mnóstwo wad, jednak te obecne są już niemal doskonałe. Oczywiście do czasu wejścia na rynek kolejnych nowości. Na całą prawdę o LCD przyjdzie nam poczekać do momentu, kiedy zaczną one ustępować z rynku na rzecz nowocześniejszych i doskonalszych urządzeń.

Płyty główne, Athlon

Wybór płyt pod procesor AMD Athlon jest ogromny – mnóstwo firm, wiele rodzajów chipsetów, sporo odmian. Zaczniemy od układów. Najpopularniejsze to VIA KT333, KT400, KT400A, KT600 i Nvidia nForce2. Trzeba zwrócić uwagę na rodzaje obsługiwanej magistrali FSB i pamięci RAM. Jeżeli płyta nie jest w stanie obsłużyć szyny 333 MHz i co najmniej takich samych pamięci – raczej odradzam jej kupowanie. Najwydajniejszym z wymienionych wy-

żej układów jest nForce2. Może on obsługiwać pamięci w trybie dual channel (o wyjątku później), co wyraźnie zwiększa ich wydajność. Należy pamiętać o tym, że aby tryb ten funkcjonował, potrzebne są dwa moduły RAM. Wydajność VIA KT400, 400A i 600 jest niemal identyczna i głównie zależy od firmy oraz ceny płyty, mniej zaś rodzaju zastosowanego na niej układu.

Nowe rozwiązanie, jakim jest łącze Serial ATA dla dysku twardego, przyda się tylko wtedy, jeżeli macie taki właśnie dysk lub przejściówkę pozwalającą go podłączyć. Testy wykazały, że – wbrew zapowiedziom – dyski SATA nie są, przynajmniej na razie, szybsze od starszych modeli (często bywa wręcz odwrotnie). Są za to wyraźnie droższe. Jedynym pożytkiem z zastosowania takiego łącza może się okazać porządek w obudowie (kable SATA są okrągłe i znacznie węższe niż te ATA). Dopłacanie za płytę z RAID-em ma sens tylko wtedy, gdy posiadamy dwa identyczne dyski twarde – jest to bowiem warunek, aby macierz działała. Warto za to zwrócić uwagę, czy płyta ma łącze LAN, IEEE 1394 (FireWire) oraz na ilość złączy USB (co najmniej cztery).

Teraz o wspomnianym wcześniej wyjątku. Ostatnio natknąłem się na płytę EPOX 8RDA, z chipsetem nForce2, ale bez obsługi dual channel. Warto zatem dokładnie sprawdzić, czy kupowana przez was płyta również nie jest jej pozbawiona. Osobną sprawą jest wybór pamięci RAM. Tutaj liczy się nie tylko jej szybkość określona w MHz, ale również inne parametry. Często pamięci 400 MHz, ale „chodzące” na CL3, okazują się wolniejsze od 333 MHz CL2.5. Przy układzie nForce2 i trybie dual channel w ogóle nie opłaca się ustawiać taktowania pamięci wyżej niż szyny procesora (FSB), gdyż komputer pracuje najwydajniej w trybie synchronicznym (FSB i RAM pracujące z tą samą częstotliwością). Oczywiście pamięci działające

oryginalnie na CL2 są nawet o kilkadziesiąt procent droższe od standardowych. (Można jednak zastosować pewną sztuczkę.) Różnica w cenie między pamięciami 333 MHz a 400 MHz to około 4 zł na module 256 MB. Tak się jednak składa, że wszystkie sprawdzane przeze mnie moduły 400 MHz bez problemu działały z ustawieniami 333 MHz i CL2, a większość z nich mogła to zrobić nawet w bardzo wymagającym trybie dual channel. To z pewnością nie spodoba się producentom, ale polecałbym raczej właśnie taki wybór niż przepłacanie za podrasowane pamięci.

Na zakończenie chciałbym ostrzec przed płytami (ale także wszystkimi innymi podzespołami) z serii „no name”. Prawdopodobieństwo, że tego wydatku będziecie żałować, jest zdecydowanie zbyt duże. Kiepska jakość, fatalna wydajność, brak obsługi technicznej i uaktualnień BIOS-u – to „przyjemności”, jakie po tym zakupie z pewnością was spotkają.

Płyty główne, Pentium

Większość z tego, co napisałem wyżej o płytach pod Athlona, dotyczy również płyt pod Pentium – napiszę zatem tylko o różnicach między nimi. Najistotniejszą z nich jest oczywiście chipset. Głównym graczem jest tutaj Intel, na drugim miejscu umieściłbym SiS. Dokładne opisy i testy płyt głównych z układami Intela były zamieszczone w CDA we wrześniu i październiku ubiegłego roku. Ich główną zaletą jest znakomita wydajność, wadą zaś – wysoka cena. Płyty główne z układem SiS655 są tańsze, ale też nieco mniej wydajne. Jeszcze tańsze, ale i wolniejsze są płyty na układach Via.

Uwagę zwrócić należy również na magistralę płyty. Dla procesorów Intela będzie to 400, 533 i 800 MHz. Nawet jeżeli kupujecie procesor działający na FSB400 – warto, aby płyta miała tu jakiś zapas.

Procesor Athlon	Zegar (MHz)	Magistrala	Cache (L2)	Jądro
1500+	1333	266	256	Thoroughbred
1600+	1400	266	256	Thoroughbred
1700+	1466	266	256	Thoroughbred
1800+	1533	266	256	Thoroughbred
1900+	1600	266	256	Thoroughbred
2000+	1666	266	256	Thoroughbred
2100+	1733	266	256	Thoroughbred
2200+	1800	266	256	Thoroughbred
2400+	2000	266	256	Thoroughbred
2500+	1833	333	512	Barton
2600+	2133	266	256	Thoroughbred
2600+	2083	333	256	Thoroughbred
2600+	1917	333	512	Barton
2700+	2167	333	256	Thoroughbred
2800+	2083	333	512	Barton
3000+	2167	333	512	Barton
3200+	2200	400	512	Barton

Istnieją też płyty pod Pentium obsługujące pamięć RDRAM. Na początku produkcji tego procesora planowano, że będzie on pracował wyłącznie z tym typem pamięci. Teoretycznie jej wydajność była ogromna, jednak w praktyce okazywała się niewiele większa niż DDR266. W zasadzie jedyny powód jej wprowadzenia na rynek to chęć wyciągnięcia pieniędzy z użytkowników komputerów. Szybko ukazały się chipsety zdolne do pracy z P4 i pamięciami DDR. Intel zagroził firmom produkującym oparte na nich płyty procesami i sankcjami. W zasadzie brakowało tu tylko kławy. Na szczęście w tym przypadku rynek zwyciężył i Intel ugiął się pod jego żądaniami. Sam również zaczął produkować chipsety obsługujące DDR, a obłędnie drogie RDRAM Rambusa stały się egzotyczną rzadkością. Cóż, może w przyszłości nadejdzie ich czas, ale z pewnością nie za taką ceną.

Procesory

Tutaj liczą się tylko dwie firmy - AMD i Intel. W przypadku komputera dla gracza nie ma nawet co rozważać innych możliwości. Każda z firm ma gro-

gare 2133 MHz. Ten wydajnością ustępuje nawet najnowszemu 2600+. Kolejną ciekawostką może być fakt, że przejście na FSB400 MHz daje już niemal niezauważalny wzrost wydajności, która z pewnością nie rekompensuje wzrostu ceny.

Nie polecam Athlonów w wersji OEM. Są o około 50 zł tańsze niż wersja Box - ta druga ma wliczony w cenę dobry i cichy wentylator (dokupując go osobno wydajecie około 50-60 zł, więc cena się wyrównuje) i co najważniejsze, gwarancję trzyletnią zamiast jednorocznej jak w wersji OEM.

Intel podczas oznaczania procesorów uczciwie podaje szybkość ich zegara. To właśnie od tego parametru w ogromnej mierze zależy cena. Ewolucja P4 polega głównie na zwiększeniu prędkości zegara i magistrali procesora. FSB pierwszych P4 było taktowane na 400 MHz, następnych - 533 MHz, a najnowszych już 800 MHz. Zatem procesor P4 2400 MHz na FSB 800 MHz będzie minimalnie szybszy niż ten na FSB 533 MHz i dużo szybszy od tego na FSB 400 MHz. Dla ułatwienia zamieszczam również tabelkę z najczęściej spotykanymi odmianami P4.

Magistrala			
Procesor	400	533	800
2000	X		
2200	X		
2400	X		
2533		X	
2600		X	
2666		X	
2800		X	X
3000			X
3066		X	
3200			X

no zagorzałych wielbicieli, którzy - bez względu na fakty - gotowi są bronić ukochanego wyrobu. Dokładne testy procesorów Intela zamieszczono w CDA 9/2003, zaś AMD - w numerze 8/2003. Powtarzanie ich i drukowanie kolejnych tabel nie ma większego sensu. Skupimy się raczej na wyborze właściwego procesora.

W przypadku AMD procesory pracują na szynie 266, 333 i 400 MHz. Te ostatnie są jednak bardzo drogie. Różnica cenowa między procesorami z FSB 266 i 333 MHz w zasadzie już się zatarła i odpowiada ona różnicy w taktowaniu zegara, a raczej oznaczenia przypisanego procesorowi przez firmę. Tak się bowiem złożyło, że pod tym względem udało się AMD zdezorientować wszystkich. Dla ułatwienia oglądu tej kwestii zamieszczam tabelę. Nie uwzględnia ona technologii tworzenia procesora (0,18 lub 0,13 u), gdyż wówczas musiałaby być znacznie obszerniejsza.

Jak widać, liczy się nie tylko zegar, ale i wartość pamięci podręcznej. Jeżeli chodzi o wydajność w grach - Athlon 2500+ (1833 MHz, FSB 333, 512 KB cache) będzie mniej więcej równy Athlonowi 2400+ (2000 MHz, FSB 266, 256 KB), zaś najnowszy Athlon 2600+ (1933 MHz, FSB 333, 512 KB) ustąpi pola poprzedniemu Athlonowi 2600+ (2075 MHz, 333 MHz, 256 KB). Tajemnica leży w tym, że w przypadku Athlona FSB ma znacznie większy wpływ na wydajność niż powiększanie cache'u. Po uwzględnieniu ceny warto polecić Athlona 2400+ lub kosztującego około 100 zł więcej Athlona 2600+, z zegarem 2075 MHz. Dla tajemniczo-nich warto jeszcze podać, że występowała też trzecia odmiana Athlona 2600+ na FSB266 i z ze-

Dla przeciętnego gracza wybór procesora nie powinien stanowić problemu. Według mnie, powinien to być Athlon 2400+ lub 2600+ (wersja wskazana powyżej). Z własnych testów, ale również materiałów dostępnych w Sieci jasno wynika, że A2600+ dorównuje wydajnością w grach P4 3 GHz, a różnica w cenie pomiędzy nimi jest ogromna. Zresztą zaręczam, że w grach nie dostrzeżecie najmniejszej nawet różnicy między kosztującym 460 zł Athlonem 2400+ a P4 3200 za ponad 3000 zł. Najważniejszym podzespołem w komputerze gracza i tak jest karta graficzna. Jeśli już na coś wydawać pieniądze - to właśnie na nią. Nie można też pominąć wyższych cen płyt głównych pod P4.

W tym opisie - według niektórych - może zabraknąć opisów procesorów Celeron i Duron. Nie jest to przeoczenie. Produkt Intela zalecam omijać jak najszerszym łukiem. Jego wydajność jest niska, przez co nadaje się on bardziej do prac biurowych niż gier. Duron, choć nieco szybszy, również nie jest demonem mocy. Gdyby ktoś się upierał - podam, że w przypadku gier Duron1400 i Celeron2600 będą się charakteryzowały podobną wydajnością odpowiadającą mniej więcej Athlonowi 1500+.

To już koniec na dziś. Znów proszę o uwagi i wasze wrażenia z lektury tego artykułu. Oczywiście w miarę możliwości postaram się również pomóc w kłopotach z wyborem sprzętu.

PS Staralem się odpowiedzieć na wszystkie wasze listy. Niestety w kilku przypadkach pocztą wracała. Proszę te osoby o ponowny kontakt, tym razem z podaniem właściwego adresu zwrotnego.

Czy chcesz wygrać jedną z poniżej wymienionych gier?

konkurs sms

Możesz wybrać, którą z nich otrzymasz jako nagrodę. Wszystkie wymienione tytuły w wersji PL.

Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Którą rocznicę urodzin będzie obchodziło CDA w kwietniu tego roku:

A. 10

B. 9

C. 8

W przypadku gdy chcesz wygrać grę Big Mutha Truckers (samochodówka/akcja), odpowiedz na pytanie konkursowe i treść smsa wpisz według schematu:

CA.BM.X



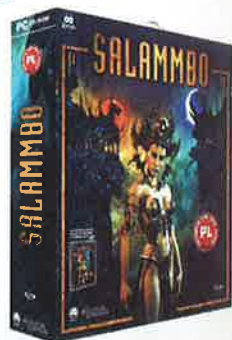
Jeśli chcesz wygrać grę Celtic Kings (RTS), odpowiedz na pytanie konkursowe i treść smsa wpisz według schematu:

CA.CK.X



Jeżeli chcesz wygrać grę Salammbô (przygodowa), odpowiedz na pytanie konkursowe i treść smsa wpisz według schematu:

CA.SA.X



Odpowiedź, zapisaną zgodnie z któryś z wyżej przedstawionych schematów,

wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Liczba SMS-ów nadesłanych przez jedną osobę NIEOGRANICZONA.

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji!

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca

Jak zostałem Fan-boyem ATI

■ **Allor**

Jest takie powiedzenie „nie miała baba kłopotu, kupiła sobie...”. Cóż, przez ostatni miesiąc aż nadto dobrze poznałem je w wersji „nie miał gracz kłopotu, kupił sobie ATI...”. Ale (jak to mówi imię Wołoszański) „nie uprzedzamy faktów”.

Gwiezdne Wojny

Na początku był KotOR, który odpaliłem w domu. Oj, było to bolesne doświadczenie, bo poza strasznym rozmyciem tekstur gra ślimaczyła się aż nie-miło. Cóż, przez X-Winga sprzedałem Amigę, by kupić pierwszą 386-stkę, przez Dark Forces musiałem w 486 dokupić pamięć, X-Wing Alliance zbiegło się z kolejnym upgrade'em całego sprzętu... Do tej pory większość moich sprzętowych upgrade'ów w bezpośredni sposób wiązała się z pojawieniem się coraz bardziej-wymagających gier osadzonych w realiach Star Wars. I tak mi się, ATI odwdzięczasz?

ATI, a ti bzidka, ti...

W pracy i domu miałem Nidię - 4200 i MX odpowiednio. Powodów do narzekania żadna z nich nie dawała. W przeciwieństwie do ATI (bodajże 9100), które na pewien czas wrzucił do kompa w redakcji Admin... Wytrzymała dwa dni. Nawet niecałe, za to urozmaicone ciągłą walką o stabilność i szukaniem Catalystów, na których działałaby właśnie recenzowana gra (Hegemonia). Niestety, albo nie chodziła w ogóle, albo w najlepszym razie wyświetlała jakieś dziwne artefakty... Np. jednostki, które na pierwszy rzut oka wyglądały jak najbardziej normalnie, ale gdy się im bliżej przyjrzeć, okazywało się, że widać nie tę ich stronę, co trzeba. Z radością wróciłem do GeForce'a 1 SDR, który może i działał wolniej, ale działał.

Poszukiwacz nowej karty

Założenia były następujące. Po pierwsze, pełne DirectX 9.0. Po drugie, kwota maksymalnie 800 złotych. Po trzecie, Nvidia. Niestety, okazało się, że wszystkie trzy założenia spełnia tylko zwykłe 5600, mimo że za Zachodzie spokojnie miałbym 5700 Ultra. A kupno 5600, które choć kompatybilne z 9.0, działa wolniej niż posiadane w pracy 4200... To nie wchodziło w rachubę - jakoś nie lubię się cofać. Ale co robić, gdy w cennikach za tę kwotę z sensownych karty były tylko ATI...

Jak to mówią „tylko krowa nie zmienia poglądów”, więc ostatecznie - mimo niemiłych doświadczeń - postanowiłem się nowym ATI przyjrzeć. Do wyboru było tego sporo: 9500 (wolna i stara); 9500, z możliwością programowego przerobienia na PRO (szybka, ale nadal stara, osobna sprawa to kwestia działania programowej przeróbki, a po co mi dodatkowe kłopoty...), oraz 9600 (nowsza) w odmianach zwykłych (wolna) i dwóch PRO, różniących się niby tylko ceną, ale po bliższych oględzinach - także szybkością pamięci. Na szczęście nawet pełne Pro mie-

ściło się w założonej kwocie i wydawało się strzałem w dziesiątkę. Karta - wg testów - szybka, z pełnym wsparciem DirectX 9, a do tego jeszcze z bardzo dobrym wyjściem TV (tak przynajmniej wyczytałem w sieci). Po prostu tego mi było trzeba!

Miłe z tego początki

Wprawdzie czekał mnie jeszcze mały falstart z zamknięciem sklepu tuż przed nosem, przez co zakupy opóźniły się o jeden dzień (już wiem, co czuje palacz na głodzie!), ale w końcu miałem pudło z kartą w rękach! Po ekspresowym dotarciu do domu (czemu tramwaje są takie wolne?) pozostało już tylko włączyć komp, wykasować drivery Nvidii, wyłączyć komp i zainstalować nowe drivery. Poszło szybko i sprawnie. Skoro karta działała, można było się zabrać z powrotem za granie w KotOR - tym razem z porządną grafiką!

Zło nadciąga...

Tia, i na tym niestety przyjemności się skończyły... Bo KotOR wieszał się już w głównym menu... I to w taki sposób, że pomagał jedynie twardy restart z guzika. Trzeba było podkasać rękawy i zabrać się za przeglądanie Sieci oraz opcji sterownika. Po doksztalceniu się w ATI-logii w Sieci na pierwszy ogień poszła opcja AGP Fast Writes - szybkości żadnej to nie daje, za to w paru miejscach bardziej doświadczeni przez ATI ode mnie informowali, że jej wyłączenie znacząco wpływa na stabilność. Po restarcie komp działał - do momentu uruchomienia KotOR-a. Jak gra w menu zwiśla wcześniej, tak zwiśla i teraz...

Oficjalna strona Lucasa oczywiście nie działała (bo była potrzebna...), ale na szczęście dużo informacji pojawiło się na forach Bioware. Mój problem wcale nie był odosobniony - ba, był w zasadzie standardowy!

Na szczęście podaj dzień później pojawił się beta patch do KotOR-a, dzięki któremu można było w niego pograć także na 9600 - pod warunkiem wyłączenia sprzętowego kursora i zainstalowaniu sterowników przygotowanych specjalnie dla... Call of Duty (bo i ta gra wieszała się na Catalystach 3.9 aż miło!). I wiecie co? To faktycznie pomogło! Wprawdzie gra - gdy tylko pojawiał się kursor - skakała gorzej niż na MX-ie, ale przez większość czasu grało się jak najbardziej OK!

Gdyby tylko komputer chciał się jeszcze podnieść z hibernacji, byłoby już w ogóle super...



Drugie starcie

Na to jednak pomogła reinstalacja XP - może to i czasochłonne, ale dobrze zrobiło dyskowii. W zasadzie powinienem być ATI wdzięczny. Tym bardziej że wyjście telewizyjne faktycznie okazało się bardzo dobre - jakościowo znacznie lepsze od MX-a (też firmowego, by nie było). Także obraz na monitorze wyglądał jakby lepiej, ale że jest to tylko 17 (czteroletni dobry japończyk połączony przez BNC*), więc chodzi w 1152 x 864 x 32. Obraz przez to nie powala, choć i tak kolory są bardziej nasycone, a kontury ostrzejsze. Ogólnie zachwalana dobra jakość obrazu ATI znalazła potwierdzenie w praktyce.

I już - już początkowo złe wrażenie odchodziło w niepamięć, kiedy to - po powrocie z pracy - komputer po prostu się nie włączył. Dyski się kręciły, ale poza tym nawet nie pisań... Ech, kolejne popołudnie z głowy.

Dobre rady posiadacza ATI

Chcesz ATI? Najpierw...

1. Sprawdź zasilacz. Jeśli to jakiś no name, CodeGen, Tracer lub Megabajt - zaplanuj od razu jego wymianę.
2. Sprawdź płytę główną i jej BIOS. Jeśli producent o niej już zapomniał, przygotuj się na wymianę płyty. Jeżeli jednak jesteś szczęśliwym posiadaczem dobrej płyty od dobrego producenta, ściągnij najnowszy BIOS i zrób upgrade.
3. Przygotuj duży zapas środków na uspokojenie - będą jak znalazł, gdy nie wszystko zadziała za pierwszym razem.
4. Upewnij się (korzystając z Sieci), że twoja ulubiona gra nie miała z ATI problemów - jeśli tak, ściągnij odpowiednie patche, jeżeli ma je nadal... cóż, może przełoż upgrade na później.
5. Ściągnięcie najnowszych Catalystów potraktuj jako obowiązek, bo w pudełku z kartą znajdziesz płytkę z czymś mocno przestarzałym.
6. W zasadzie to wszystko. Może jeszcze mała uwaga - nie umawiaj się w dniu wymiany karty z nikim na kontemplowanie nowej karty, najlepiej w ogóle nie nastawiaj się na granie. Lepiej być w końcu miło zaskoczonym, jak by ci się od razu wszystko udało, niż mieć zwarzony humor plus znajomych na głowie.

Po wywaleniu kolejno wszystkich kart z komputera i odłączeniu napędów okazało się, że winne jest... tak, tak, znowu ATI, które nie chciało chodzić, nawet jako jedyna karta, w komputerze. Cóż, nie pozostało nic innego, jak przeprosić się z MX-em, z którym komputer chodził aż miło! Chcąc, nie chcąc - spakowałem Radeona do pudełka, by następnego dnia uderzyć do sklepu z reklamacją... Kurczę, kolejne święta z MX-em jakoś mi się nie uśmiechały, ale może uda się wymienić g600 na 5600? Nawet już bez „Ultra”, byleby działało...

Nie ma tego złego...

W redakcji poprosiłem jeszcze Admína, by sprawdził, czy karta działa - za dużo się nasłuchiwałem o „zepsutym” sprzęcie, który wspaniale działa w serwisie, aby miało mi się uśmiechać wyjście na głupka. A karta **faktycznie działała!** W takim razie co jest nie tak, skoro u mnie ATI wywalało cały komputer? Dłuższa narada z magikiem od sprzętu - i diagnoza gotowa - **kup lepszy zasilacz**. Bo to święta, ludzie choinki włączają i pewnie stąd problemy.

Tak się szczęśliwie złożyło, że nieco wcześniej jeden z polskich serwisów dedykowanych sprzętowi poświęcił zasilaczom całkiem spory test porównawczy. Cóż, mój do najlepszych nie należał - wiedziałem wcześniej, ale po przeczytaniu wyników testu przynajmniej zrozumiałem, że urządzenia poniżej 150 złotych nie ma nawet co szukać - bo te wszystkie Tracery, CodeGeny i inne Megabajty - mimo wspinających nalepek o 350 i więcej watach - raczej nigdy ich przed samospaleniem nie osiągną. Biednych nie stać na oszczędzanie, więc ostatecznie znalazłem w sklepie miły ModeCom i to nawet za mniej niż 150 (o złotówkę, ale to zawsze coś)!

Pozostało już tylko wystać go w kolejce (sezon przedświąteczny!) i można się było zabrać za kolejną wymianę sprzętu. Tym razem obyło się bez niespodzianek, poza pozytywną - zasilacz miał bardzo długie kable z mnóstwem wtyczek. Komputer odpalił, więc wyszło na to, że **po raz drugi muszę podziękować ATI za bodziec do zrobienia porządków, tym razem ze sprzętem**.

Koniec kłopotów?

Ale by nie było za pięknie, pojawił się nowy dodatek do Neverwinter Nights: Hordes of Underdark. Świetny, więc poza graniem w pracy chciałem go uruchomić także w domu. O problemach gier Bioware z ATI już po KotORZE coś nie coś wiedziałem - nie zdziwiłem się więc zbytnio, że **Underdark wywaliło się w menu**. Tylko, że tym razem miałem już i najnowsze Catalysty i najnowsze patcha! Jedyne co mnie pocieszyło, to informacja, że ATI o kłopotach tych wie (ponoć dotyczą tylko Radeonów g600) i w nowych driverach odpowiednia łatka ma się już znaleźć...

Śmierć nadziei...

I tak od kupna karty minął już ponad miesiąc. Jak w domu na PC nie grałem, tak nie gram nadal. Ostatnio próbowałem Spellforce'a - ale wiesz, że co kilkadziesiąt minut, więc znowu z grania nici. Za

Z czego tu się cieszyć?

Miał cytaty z podsumowania testów nowych driverów na www.fireingsquad.com:

Polączono w nich wysoką wydajność wersji Catalyst 3.7 (zwłaszcza w UT 2003) z nowymi opcjami udostępnionymi w Catalyst 3.8 oraz co równie ważne, stabilnością i kompatybilnością wersji 3.5. ATI zauważyło również pilną potrzebę wprowadzenia poprawek w związku z błędami w Call of Duty - i szybko dodała odpowiednią łatkę

Taki sposób podejścia do obsługi technicznej dowodzi, że ATI przeżyło długą drogę, jeśli chodzi o oprogramowanie. A opcje takie jak Overdrive sugerują, że sterowniki serii Catalyst staną się w najbliższej przyszłości jeszcze lepsze.

Komentarz? Skoro teraz obsługa techniczna i stabilność sterowników w porównaniu do Nvidii zostaje daleko w lesie, cieszę się niezmiernie, że nie skusiłem się na ATI wcześniej... A tak na marginesie - nowe sterowniki pojawiają się na stronie ATI mniej więcej raz w miesiącu, ale cały czas można także oficjalnie dostać ich starsze wersje. I wiadomo dlaczego - zmiana sterowników, wraz ze zmianą gry, w którą chce się pograć - to niestety nie fantazja, a w wielu przypadkach ponura rzeczywistość...

to mam nowy zasilacz, nowy Windows i mniej kasy na koncie. Została mi wprawdzie nadzieja, że z nowych patchem i upływem czasu problemy z grami odejdą w zapomnienie, ale trochę to marne pocieszenie. No, bo poszło **prawie tysiąc złotych**, za które mogłbym kupić Xboxa (PS2 już mam) - wybór gier (działających) miałbym znacznie większy i to przez parę następnych lat...

Jaki z tego morał? Jeśli szukacie karty do kilku gier (tych, w których przeprowadzane są testy szybkości), bierzcie ATI. Ale jeśli zależy wam na świętym spokoju, Nvidia nadal pozostaje poza konkurencją.

...i nowe życie

I tak mi się niemiło żyło, aż w ostatni weekend znalazłem update BIOSu do płyty głównej. Coś tam niby poprawiał z AGP Fast Writes. Niby mam je wyłączone, ale w końcu co mam do stracenia? BIOS wyłączał na dyskiecie - szybki restart, upgrade, restart, komp pisał, startuje, jest Winda - jeszcze tylko testy... I wiesz co? **To był najszczęśliwszy dzień w ostatnim miesiącu!** Poszedł nawet Neverwinter, nad którym spędziłem parę ładnych godzin - bez jednego choćby zwiśu!

Ostatecznie więc raczej się z Radeonem polubimy. Szybki jest, obraz ma słiczny tak na monitorze, jak i TV i co najważniejsze - w końcu działa!

Tylko tego miesiąca szkoda... i innym polecić tak jakoś strach, bo jeszcze po nocach nachodzić będą, że to nie działa, tamto się wiesz, a w ogóle grać nie można...

PS Opisane powyżej przypadki miały miejsce na prywatnej maszynie autora, a artykuł prezentuje jego prywatną opinię, za którą jednak żadnego FX-a od Nvidii nie dostał, przez co niestety nadal musi czekać na lepsze sterowniki...

*BNC - sposób podłączenia monitora z kartą graficzną za pomocą pięciu dużych wtyczek, co zazwyczaj daje dużo lepszy obraz niż standardowy kabel. Szeroko używane w Macach i DTP.

VETO!

Okiem grafika, czyli nie dajmy się zwariować.

Po przeczytaniu rozpaczliwego wołania kolegi Ala o pomoc do nieba, postanowiłem podzielić się swoimi wrażeniami związanymi z produktami firmy ATI.

■ Madbrush

Z racji wykonywanego zawodu od lat mam „przyjemność” codziennego przesiadywania przed ekranem monitora. Swoją przygodę z Radeonami rozpocząłem 2 lata temu, gdy otrzymałem nowy komputer w firmie. Och, to było coś! Szybciutki P4 z „gigabaskiem” RAMu i mocną, jak na owe czasy, kartą graficzną - Radeonem 8500. Kwestia instalacji sterowników, poruszana przez mojego przedmówcę... No cóż, nigdy nie miałem z tym problemów. Za każdym razem system dokładał sobie nowy driver, po zainstalowaniu odbywał się rytualny restart i można było pracować dalej. Co ciekawe, system nigdy nie uległ zawieszeniu przez żaden z podmienianych sterowników karty. Co do samej pracy, Ramdac zainstalowany na karcie działał bardzo wydajnie. Pracuję w rozdzielczości 1600 x 1200 przy 100 Hz odświeżaniu. Karta nie smuży i nie generuje echa, jakże irytującego podczas obróbki zdjęć i formatowania tekstów. Także aplikacje 3D dynamicznie przerysowują otekstrowane bryły i tu też nie mam nic do zarzucenia. Gry... W pracy mamy robić piękne „stronki”, a nie grać! W tajemnicy jednak przyznam, że Enemy Territory chodzi bardzo płynnie. :)

Nowszy model – wielkie zdziwienie

Rok później, zachęcony bezstresową współpracą z Radeonem 8500, postanowiłem zakupić do swojej domowej maszyny nowszy model. Wybór (podjęty w ciągu 30 sekund w sklepie) padł na model oznaczony symbolem g100. Kartę oczywiście należało gruntownie przetestować. A czym najlepiej? Oczywiście - trzeba w coś zagrać. Na pierwszy ogień poszedł Unreal II... Po załadowaniu się pierwszej planszy... szok! Gra po prostu skacze! Na szczęście (dla Radeona) okazało się, że 256 MB RAMu pod XPkiem przy tej grze to stanowczo za mało. Szybki „apgrejdzik” RAMu i zdecydowana poprawa wydajności w Unrealu. Zabolat mnie jednak fakt, że ATI produkuje mnóstwo różnych modeli kart i niestety nie można do nich podchodzić w sposób, na jaki wskazywałaby logika. Nowsze karty o wyższym numerze okazują się wolniejsze od swoich poprzedników. W tym miejscu przyznam, że nie do końca mi się to podoba, ale mam za swoje - nie wolno kupować w ciemno.

Pełny wypas

Ostatnio na jednej z polskich witryn internetowych poświęconych testom kart graficznych pojawiła się możliwość zakupu „starego i wolnego” modelu g500. Bez większego namysłu zakupiłem ową kartę po bardzo przystępnej cenie 550zł. Odpaliłem na niej sterowniki Omegi, przestawiłem kartę w tryb g500 PRO i cóż się okazało... Karta po prostu WYMIATA! Gram głównie w sieciowe multiplayerówki i w chwili obecnej nie spotkałem się z grą, w której musiałbym redukowować detale, czy też zmniejszać rozdzielczość poniżej 1024x768.

Podsumowując. Z kartami graficznymi jest podobnie jak z samochodami. Rynek rozwija się tak dynamicznie, że modele z górnej półki szybko tracą na wartości i po roku użytkowania z reguły znajdują się już w środku stawki. I co robić... Wtedy należy taki model kupić! No chyba że chcemy zagrać w nadchodzącego wkrótce DOOMa III przy pełnej ilości detali.

To tyle. Kupujcie co chcecie, to wasza kasa :)

Kupno ATI odmienia człowieka

Jeszcze nie tak dawno wkurzałbym się na TPSA, że samo podpisanie umowy na linię telefoniczną trwało półtora miesiąca, mimo że gwarantowano na wszystko miesiąc. A teraz dzięki ATI po prostu spokojnie sobie na to założenie czekam. W końcu pewnie też zadziała.



Sanyo Z2

W ofercie Acco Polska - dystrybutora projektorów Sanyo, znajduje się nowy projektor do kina domowego Sanyo Z2. To następca opisywanego w CDA kilka numerów wcześniej Z1. Wyświetlany przez urządzenie obraz posiada format rzeczywisty 16:9 w wysokiej rozdzielczości 1280 x 720 pikseli. Wyraźne kontury zapewniają mu doskonały kontrast 1200:1 oraz jasność 800 ANSI lumenów. Szerokokątny obiektyw pozwala na uzyskanie dużego obrazu, nawet w niewielkich domowych pomieszczeniach (obraz o podstawie 2 m uzyskiwany z odległości ok. 2,8 m). Projektor wyposażono w funkcję lens-shift (regulacja obiektywu w poziomie i w pionie), która pozwala na ustawienie urządzenia w dogodnym miejscu w pokoju. Dzięki dodatkowej przestroni obiektywu można uzyskać jeszcze lepszy kontrast obrazu. Wyjątkowo niski poziom szumów (tylko 24 dB!) podczas pracy sprawia, że projektor jest prawie niesłyszalny - możemy skupić się wyłącznie na wyświetlanym filmie. Wysoką jakość sygnału zapewniają z kolei złącza Component, Composite i S-Video. Do urządzenia można również podłączyć komputer poprzez gniazdo DVI. Poza tym projektor jest kompatybilny ze wszystkimi popularnymi sygnałami wideo, łącznie z HDTV. Możliwe jest też podwieszenie urządzenia pod sufitem. Sugerowana cena detaliczna wynosi 9999 zł + VAT.

www.rzutniki.pl
www.acco.pl



Firma Sapphire Technology poinformowała o wprowadzeniu nowego modelu karty graficznej Sapphire Radeon 6600 XT Ultimate Edition. Karta ta wyposażona jest w wysokiej jakości pasywne chłodzenie firmy Zalman®, które oferuje użytkownikowi absolutną ciszę podczas pracy karty. Jej rdzeń taktowany jest z częstotliwością 500 MHz, a pamięci - 600 MHz. Chipset posiada 4 potoki, 128-bitową szynę, AMDAC 2 x 400 MHz, obsługuje też AGP 8X i Microsoft



Joy

TURBO JOYSTICK - nowa manetka firmy MANTA. Podłączany przez port USB joystick nie tylko ładnie wygląda i wykonany jest z trwałych materiałów. Współpracuje on z systemami Windows XP/2000/ME/98se i podłączany jest do portu USB, ma też opcję autofire.

www.manta.com.pl



BMW? Nie, BMZ!

AIWA, producent urządzeń HiFi, lansuje własne ostatnie osiągnięcia: wieżę BMZ-K1 i osobisty odtwarzacz AM-NXg Net MD PC, w ramach kampanii reklamowej, której celem jest też odświeżenie marki i zapoznanie młodych użytkowników z nowym logo. Wyroby firmy są dostępne na rynku polskim, a reprezentują one generację systemów HiFi, stworzoną specjalnie z myślą o ludziach młodych. Są one wyrazem nowych założeń i celów firmy, która stawia na innowacyjne rozwiązania i nowoczesne wzornictwo.

www.eu.aiwa.com/pl/

Nowinki Sapphire

DirectX 9.0®. Urządzenie pracuje w rozdzielczości do 2048 x 1536 przy 32-bitowej paletce barw. Zaimplementowano w nim technologie, takie jak Smoothvision 2.1, Smartshader 2.0, Truform 2.0, Video Shader, Hyper Z III+. W zależności od modelu karta wyposażona jest w 128 MB lub 256 MB pamięci DDR, wyjście analogowe i cyfrowe (DVI), TV-Out i opcjonalnie TV-In.

www.sapphiretech.com

Centrino

Intel zaprezentował interfejs sieciowy Intel® PRO/Wireless 2200BG umożliwiający bezprzewodową łączność sieciową w standardach 802.11b i 802.11g. Nowa technologia zapewni wzrost wydajności sieciowej notebooków z zaimplementowaną technologią mobilną Intel® Centrino™.

Intel PRO/Wireless 2200BG to standardowe, legitymujące się certyfikatem Wi-Fi, rozwiązanie WLAN umożliwiające bezprzewodową transmisję danych z prędkością do ok. 54 milionów bitów na sekundę. Nowy interfejs sieciowy pozwala na korzystanie z większej przepustowości sieci domowych oraz biurowych. Efektywne zużycie energii pozwala na wydłużenie czasu pracy baterii. Interfejs Intel PRO/Wireless 2200BG umożliwia również rozszerzenia programowe, dzięki czemu będzie mógł on wspierać przyszłe rozwiązania, m.in. te z zakresu bezpieczeństwa.

www.intel.pl



Na IFA w Berlinie (targi elektroniczne) iijama przedstawiła najnowszy produkt - 17" LCD, ProLite E430T-S. Bogato wyposażone i niezwykle uniwersalne ProLite E430T-S dzięki matrycy, której czas reakcji wynosi zaledwie 16 ms, może znaleźć zastosowanie w bardzo wielu środowiskach. Doskonale nadaje się on nie tylko do pracy biurowej, ale również gier komputerowych, filmów DVD/wideo. Obok podstawowych funkcji monitora model ten charaktery-

Aspire T120

Firma Acer uzupełnia własną ofertę komputerów stacjonarnych o nowy model PC przeznaczony dla użytkownika domowego. Dzięki dużej mocy obliczeniowej oraz bogatej gamie opcji wykorzystania komputera Aspire T120 pozwala niespotykane szybko wykonać pracę, a w uzyskany w ten sposób czasie wolnym doskonale się bawić. Porty oraz gniazda na panelu czołowym urządzenia umożliwiają szybkie podłączenie urządzeń peryferyjnych oraz słuchawek, natomiast czytnik kart pamięci ułatwia wymianę plików przy użyciu najnowszych nośników danych. Miejsce na rozbudowę pamięci, grafiki i napędów sprawia, że komputer Aspire T120 w pełni dostosowuje się do potrzeb użytkownika - zarówno tych teraźniejszych, jak i tych przyszłych. Acer Aspire T120 to również komputer



URANUS MT417

4.24 Mpix sensor CCD firmy Panasonic, aluminiowa obudowa oraz 3-krotny zoom optyczny to tylko niektóre z zalet aparatu cyfrowego URANUS MT417. Urządzenie to oferuje również interpolację sprzętową aż do 5,5 Mpix, dzięki czemu możemy uzyskać maksymalne rozmiary zdjęcia 2720 x 2040 ppi. Za sprawą właściwości oraz jakości wykonania model ten stanowi silną alternatywę dla podobnych urządzeń znanych marek. W aparacie wbudowano pamięć flash z pojemnością 16 MB, ponadto współpracuje on z kartami pamięci SD oraz MMC o pojemności do 512 MB. URANUS MT417 posiada 1,6-calowy ekran LCD, pełniący również funkcję wizjera. Oprócz tego aparat wyposażony jest w zwykły wizjer optyczny zsynchronizowany z obiektywem, dzięki czemu użytkownik widzi rzeczywisty obraz po zbliżeniu. Sugerowana promocyjna cena detaliczna URANUS MT417 to 1199 zł.

www.media-tech.pl



dla całej rodziny. Jego atuty to łatwa obsługa oraz duża wydajność. Dzięki nim używanie tego typu urządzenia w domu sprawia jeszcze więcej przyjemności. Nowy komputer wyposażono w procesor AMD Athlon™ XP od 2400+, pamięć 256 MB SDRAM, z możliwością rozbudowy do 2 GB, oraz dysk twardy 80 GB. Komputery Aspire PC oferowane są wraz z systemem operacyjnym Windows® XP Home Edition EN/PL oraz bogatym zestawem oprogramowania, jakie obejmuje skuteczny program antywirusowy Norton Antivirus, aplikacje Acrobat Reader i Magic Keyboard oraz CD Maker. Ceny komputerów domowych z serii Aspire T120 zaczynają się już od 1799 zł netto.

www.acer.pl

Pastelowe DVD

Firma AB rozpoczęła właśnie sprzedaż nowych, kolorowych płyt DVD tej marki. Verbatim DataLifePlus DVD+RW Pastel mają pojemność 4,7 GB, a maksymalna prędkość nagrywania na nich danych wynosi 2,4x. Nowością wśród płyt DVD+RW jest tu zewnętrzna kolorowa powierzchnia (opakowanie zawiera 5 płyt w różnych kolorach). Nośniki te pokryto SERL - specjalną warstwą zabezpieczającą je przed uszkodzeniami. Kolorowe DVD+RW Verbatim, pakowane w pudełkach po 5 sztuk, typu Slim kosztują ok. 12 zł brutto za sztukę.

www.abonline.pl



Belinea 101705

Firma MAXDATA - niemiecki producent sprzętu komputerowego, poszerza ofertę o atrakcyjne cenowo 17-calowe wyświetlacze ciekłokrystaliczne TFT. Model Belinea 101705 to propozycja dla klientów zainteresowanych zakupem nowoczesnego monitora po bardzo korzystnej cenie. Belinea 101705 udowadnia, że jakość nie musi się wiązać z wygórowaną ceną. W tym przypadku nawet początkujący użytkownicy mogą sobie pozwolić na zakup 17-calowego wyświetlacza ciekłokrystalicznego TFT. Nowy monitor charakteryzuje się wysokim współczynnikiem kontrastu (450:1) i jasnością 300 cd/m². Funkcja regulacji panelu w pionie zapewnia odpowiedni komfort pracy, a krótki czas reakcji matrycy (25 ms) oraz wbudowane głośniki umożliwiają pracę z aplikacjami multimedialnymi. Liczne certyfikaty, m.in. TCO 99 i ISO 13406-2, świadczą o wysokiej jakości Belinea 101705. Cena tego wyświetlacza została ustalona na poziomie 2187 zł. Monitory objęto 36-miesięczną gwarancją (obejmuje ona również panel i świetlówkę).

ftp.maxdata.de



zuje również wbudowany tuner TV i głośniki stereo 2 x 1,5 watt. Oczywiście w zestawie jest także pilot zdalnego sterowania. Lśniący, srebrny, 17" wyświetlacz ma wszystko to, czego można oczekiwać od w pełni wyposażonego wyświetlacza LCD: panel TN Wide Angle (szerokokątny panel TN), niezły kontrast 450:1, jasność 300 cd/m² i bardzo szybki czas reakcji matrycy 16 ms. Smugi i cienie - w dynamicznych grach i podczas oglądania TV - są tu po prostu wykluczone. Sugerowana cena detaliczna ProLite E430T-S to 2999 (z VAT).

www.ilyama.pl



Szybki Kingston

Firma Kingston Technology Company ogłosiła, że wprowadza na rynek szybkie karty pamięci SecureDigital (SD) serii Elite Pro, z pojemnościami 128 MB oraz 256 MB - najnowszej generacji wysocy pojemne pamięci wymienne niewielkiego formatu.

www.kingston.com

QuietTrack

Firma ASUSTeK Computer Inc. (ASUS) zaprezentowała nową serię napędów CD-RW oraz CD-ROM o nazwie QuietTrack. Zostały one wyposażone w szereg innowacyjnych technologii, zapewniających im niezwykle cichą - a przez to komfortową dla użytkownika, pracę. Pierwsze dwa modele napędów, które wchodzi w skład serii QuietTrack, to CD-ROM ASUS CD-S520/A4 oraz nagrywarka płyt CD - ASUS CRW-5232AS. Dzięki wykorzystaniu trzech zaawansowanych rozwiązań technologicznych urządzenia plasują się w ścisłym gronie cichych napędów optycznych - natężenie generowanego przez nie hałasu nie przekracza podczas pracy poziomu 39 dB. Dla porównania - głośność większości dostępnych na rynku napędów oscyluje w okolicach 50 dB. Co niezwykle istotne - inżynierom firmy ASUS udało się zmniejszyć poziom hałasu bez poświęcania - nawet w minimalnym zakresie - wydajności napędów.

pl.asus.com



Giętkie Philipsy

Philips rozpoczyna pracę nad przygotowaniem masowej produkcji ultracienkich, wielkoformatowych, rolowanych wyświetlaczy. Lekkie, odporne na zniszczenie i możliwe do zrolowania wyświetlacze są przyszłością mobilnych zastosowań tego typu. Dzięki giętkości i minimalnej grubości mogą być one zintegrowane z przedmiotami codziennego użytku, na przykład długopisami. Jednocześnie dostępność tych wyświetlaczy na rynku znacząco wpłynie na rozwój elektronicznych książek, e-gazet czy e-magazynów. Diametralnie wpłynie również na usługi oferowane przez telefonię trzeciej generacji, które obecnie są ograniczone sztywnymi wyświetlaczami laptopów czy niewielkimi, mało wyraźnymi ekranami telefonów komórkowych.



wane z przedmiotami codziennego użytku, na przykład długopisami. Jednocześnie dostępność tych wyświetlaczy na rynku znacząco wpłynie na rozwój elektronicznych książek, e-gazet czy e-magazynów. Diametralnie wpłynie również na usługi oferowane przez telefonię trzeciej generacji, które obecnie są ograniczone sztywnymi wyświetlaczami laptopów czy niewielkimi, mało wyraźnymi ekranami telefonów komórkowych.

www.philips.pl

Czarne filtry

W ślad za coraz bardziej popularnymi na rynku monitorami w ciemnych obudowach firma 3M wprowadziła filtry monitorowe w czarnych ramkach. Dostępne są 2 ich rodzaje: filtry prywatyzujące oraz filtry antyodblaskowe. Dzięki specjalnym zaczepom nadają się one zarówno do monitorów CRT, jak i LCD. Filtry prywatyzujące PF400LB oraz PF400XLB zapewniają użytkownikom prywatność i ochronę poufnych informacji - jednocześnie doskonale się komponują wizualnie z monitorami w ciemnych obudowach. Dodatkowo zapewniają one ochronę wzroku poprzez redukcję do 95% odbłasków światła oraz do 95% promieniowania elektromagnetycznego. Wersja PF400LB przeznaczona jest dla monitorów CRT, z ekranem o przekątnej 14-15", oraz monitorów LCD, z ekranem o przekątnej 15". Model PF400XLB dopasowano do wymiarów monitorów CRT z ekranem 16-19" i monitorów LCD z przekątną 17-18". Z kolei filtry EF200 w czarnych ramach chronią wzrok użytkowników monitorów CRT, zaś monitory LCD zabez-



pieczają przed zarysowaniem lub uszkodzeniem. Redukują one również odbłaski światła oraz poprawiają kontrast. Model EF200LB jest przeznaczony dla wyświetlaczy CRT z ekranem 14-15" i LCD 15". Wersja EF200XLB została przystosowana do monitorów CRT z ekranami 16-19" i LCD, z ekranami 17-18". Filtry 3M objęte są dożywotnią gwarancją. Na terenie Polski dystrybuują je firmy ABC Data, Tech Data i Multioffice. Sugerowane przez producenta ceny detaliczne netto wynoszą 460 zł dla modelu PF400LB i 700 zł - PF400XLB, oraz 280 zł dla EF200LB i 340 zł - EF200XLB.

www.3m.pl

ADV

W lutym HDP Electronics wprowadzi do sprzedaży nową rodzinę produktów służących cyfrowej obróbce obrazu wideo. Oferowane będą trzy ich modele: ADV-100, ADV-200, ADV-PCI. „Serce” produktów z tej rodziny jest układ firmy DIVIO, który należy do wysokiej klasy sprzętowych kodeków sygnałów audio-wideo, z kompresją DV. ADV-100 i ADV-200 to urządzenia zewnętrzne umożliwiające konwersję sygnału analogowego do postaci cyfrowej lub na odwrót. Model ADV-PCI to karta komputerowa na złączu PCI, która umożliwia rejestrowanie na dys-



ku komputera materiału filmowego ze źródeł cyfrowych i analogowych, nieliniowy montaż zarejestrowanego materiału, nagrywanie gotowego filmu na urządzenie cyfrowe lub analogowe. W zestawie z kartą dostarczany jest pakiet polskiego oprogramowania oraz szczegółowa instrukcja obsługi w języku polskim. Model ADV-100 kosztować będzie 1180 zł, ADV-200 - 1480 zł, a ADV-PCI - 1680 zł (ceny detaliczne brutto).

www.hdp.com.pl

RICOH AFICIO

Firma Ricoh rozszerza ofertę urządzeń wielofunkcyjnych o Aficio™2232C i Aficio™2238C. Oba modele łączą profesjonalną obróbkę dokumentów z zaawansowaną technologią najnowocześniejszych urządzeń wielofunkcyjnych Ricoha, wzbogaconą ponadto o funkcję szybkiego drukowania w kolorze. Aficio™ 2232C/2238C integruje funkcje koparki, drukarki, faksu i skanera sieciowego w niewielkim, wydajnym i łatwym w obsłudze urządzeniu. Z oferowaną prędkością druku 32-38 stron na minutę, w kolorze zaś - 24-28 stron na minutę są one idealne dla biur, w których potrzebna jest wydajna drukarka czarno-biała oraz czasem do szybkiego wydruku kolorowego. Takie rozwiązanie zaspokaja wszystkie potrzeby biura związane z zarządzaniem dokumentami.

www.ricoh.com.pl





■ Creative MuVo2 4GB to bardzo mały i pojemny odtwarzacz muzyki, który może także służyć do przenoszenia dowolnych danych.

Dane techniczne:

Interfejs: USB 2.0 (zgodny wstecz z USB 1.1)
Odtwarzane formaty: MP3, WMA i WAV
Pojemność dysku: 4 GB
Wyświetlacz: monochromatyczny LCD, z niebieskim podświetleniem
Żywność akumulatora: do 14 godzin ciągłego odtwarzania
Ładowanie: przez port USB i z zasilacza sieciowego
Sterowanie: 5-funkcyjny przycisk, włącznik
Moc wyjściowa: 60 mW
Zakres częstotliwości: 20-20 kHz
Odstęp sygnału od szumu: 98 dB
Wymiary: 66 x 66 x 20 mm
Waga: 91 g z akumulatorem
Dodatkowe: pokrowiec na pasek



Grające pudełko

Creative MuVo2 4GB

■ techNICK

Z regularnością szwajcarskiego zegarka firma Creative prezentuje coraz wymyślniejsze konstrukcje służące do odtwarzania muzyki oraz przenoszenia danych. Coraz wymyślniejsze i.. coraz prostsze w obsłudze.

Creative MuVo2 4GB to urządzenie, w którego bardzo niewielkiej obudowie (dwa, standardowej wielkości, pudełka zapalniczek) mieści się twardy dysk **MicroDrive** z pojemnością **4 GB**. Jest to wartość niebagatelna, bowiem starcza do pomieszczenia około 60-70 godzin muzyki w formacie MP3 (128 kbit), ponad 100 utworów w formacie WMA lub 4 GB dowolnych danych. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by na dysku zapisać pliki muzyczne dowolnego typu, a odtwarzać tylko te, które „wewnętrznie” oprogramowanie urządzenia będzie w stanie rozpoznać.

Przy tak dużej pojemności wypełnianie dysku danymi poprzez standardowe złącze USB 1.1 trwałoby straszliwie długo, dlatego producent zapewnił urządzeniu **pełną zgodność z interfejsem USB 2.0**, dzięki czemu skopowanie niemal 4 GB trwa niespełna

piętnaście minut. Rzecz jasna, w zestawie znalazły się stosowne do tego celu przewody. Napisałem „przewody”, gdyż są dwa. Jeden dłuższy, pozwalający na użytkowanie Creative'a w domu (dzięki temu komputer nawet stojący na podłodze nie zmusza do pochylania się nad nim), a drugi bardzo krótki - wygodny podczas transportu z urządzeniem. Do przenoszenia odtwarzacza (oraz krótkiego przewodu) możemy użyć świetnie wykonanego i **solidnego pokrowca**, z zaczepem do paska czy to spodni, czy plecaka. Wzmocnione ścianki chronią urządzenie nie tylko przed wypadaniem, ale także uszkodzeniami mechanicznymi w przypadku uderzenia (nawet o beton).

Dołączone słuchawki nie prezentują może najwyższej klasy - słabo przenoszą one niskie tony, co jest zmartwieniem dla słuchawek dousznych. Kremowy kolor przewodów nijak nie

współgra ze srebrno-czarną obudową MuVo2 oraz kolorem samych słuchawek (czarno-szaro-srebrne).

Energii urządzeniu dostarcza **litowo-jonowy akumulator**, ładowany za pomocą zasilacza sieciowego (opcjonalnie można dokupić samochodowy) lub poprzez USB. W pełni naładowany wystarcza na ciągłe odtwarzanie plików MP3 przez około 12-13 godzin.

Creative MuVo2 4GB posiada **jedynie dwa przyciski**, z których jeden służy wyłącznie do włączania i wyłączania urządzenia, a drugi zbudowano tak, by oprócz wciskania można było nim włączać cztery dodatkowe przyciski ułożone w kształt krzyża. Dzięki temu sterujemy wszystkimi, nawet tymi najbardziej zaawansowanymi funkcjami odtwarzacza. Od głośności, przez wybór pracy equalizera aż po podświetlenie ekranu.

Sporym mankamentem jest jednak fakt, że po włożeniu do pokrowca nie można sterować funkcjami Creative'a - **przyciski są wówczas zakryte**. Sytuację poprawia opcjonalnie dokupiona

prześciółka do słuchawek z pilotem, ale ta jest całkiem kosztowna.

Creative MuVo2 4GB jest bardzo ciekawym kompaktowym urządzeniem z dużą pojemnością i wystarczających do codziennego użytku parametrach. Doskonale nadaje się do samochodu, w którym z powodzeniem pełni funkcję zamiennika płyt CD (w opcji z pilotem).

Creative MuVo2 4GB

Cena: 1799 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (0 22) 853 02 66

Podobne:
Creative MuVo NX #12/2003

⊕ duża pojemność
⊕ małe gabaryty

⊖ problemy ze sterowaniem po umieszczeniu odtwarzacza w pokrowcu

POWER 8
ECO 5

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dane techniczne:

Wymiary radiatora: 83 x 89 x 93 mm
Zasilanie: 5-12 V
Prąd zasilania: 0,5 A
Obroty wentylatora: 2000-4000 rpm
Hałas: 19,2-37,2 dB
Łożyskowanie: podwójne, kulkowe
Teoretyczna żywoność wentylatora: 70 000 godzin
Waga: 430 g
Dodatkowe: potencjometr regulacji obrotów, klipsy do 3 platform (CPU), pasta
Inne: niebieskie diody podświetlające
Przeznaczenie:
Intel Pentium 4 478 do 3,2 GHz i szybsze
AMD Athlon XP do 3200+ i szybsze
AMD Athlon 64 do 3400+ i szybsze

■ Gigabyte 3D Cooler-PRO to chłodzi-
ca wykorzystująca połączenie rurek
ciepłych oraz cienkich blaszek
radiatora.



Nowy sposób wykorzystania starych pomysłów...

Gigabyte 3D Cooler-PRO

■ Maciej Lewczuk

Poszukiwanie nowych pomysłów w dziedzinie chłodzenia procesorów komputerowych to niezły pomysł. Szczególnie ważne jest, by wykorzystać przy tym znane technologie oraz spróbować je połączyć, i to z dobrym skutkiem.

3D Cooler-PRO to konstrukcja, jaka może zadziwić niejednego użytkownika PC, który do tej pory uważał, że dobrze chłodzić może jedynie kawał żelastwa (miedzi, aluminium etc.) i duży wentylator. Firma Gigabyte wykorzystała innego rodzaju wynalazek, jakim są rury ciepłe (HeatPipe) oraz system cieniutkich i gęsto upakowanych blaszanych żeber. Pomiędzy tymi ostatnimi zamontowano kominowy wentylator. Tego typu konstrukcja zapewnia rozpraszanie ciepła we wszystkich kierunkach (wokół procesora), co znacznie poprawia jej wydajność, mimo że kawałek miedzi, który styka się z procesorem, jest niemal tej samej wielkości, co sam układ!

leży wziąć pod uwagę fakt, że wentylator kręci się z minimalną prędkością.

Mankamentem staje się głośna praca zestawu powyżej 2500 obrotów wi-
traczką, a przy maksymalnych 4000 staje się niemal nie do wytrzymania, choć z energią cieplną radzi sobie wciąż znakomicie.

Gigabyte 3D Cooler-PRO to nowator-
ska i całkiem sprawna konstrukcja. Chłodzi-
nica radzi sobie z podkręconymi najszybszymi układami P4, AMD 64 oraz Athlonami XP, jeszcze pozo-
stawiając zapas w postaci zwiększenia obrotów.

Do zestawu dołączono regulator obrotów, który można montować albo na aluminiowym panelu umieszczonym we wnęce stacji dys-
kietek, albo śledzi w tyłu obudowy komputera. Dzięki niemu obroty są regulowane w zakresie 2000-4000 RPM.

W przypadku minimalnego ich usta-
wienia szum wentylatora jest niemal niesłyszalny, a procesor nagrzewa się do temperatury niższej o 1 stopień od tej w przypadku zastosowa-
nia standardowego CoolerMaster Fuyama (przy dużym obciążeniu różnica sięgała nawet 3 stopni). Na-

Gigabyte 3D Cooler-PRO

Cena: 180 zł
Dostarczyć: Gigabyte Polska

Podobne:
Wentylatory Thermaltake #6/2003

- doskonale rozprzasa ciepło, nawet przy minimalnych obrotach wentylatora
- niemal bezgłośny przy najniższych obrotach wentylatora
- przy obrotach powyżej 2500 staje się nieznośnie głośny

POWER	8
ECO	6

www.gigabyte.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GAINWARD PowerPack! FX

"Golden Sample"

- overclocker's dream



Ultra/1800 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5950 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,0 ns / 256 bit
taktowanie procesora: 500 MHz
taktowanie pamięci: 1000 MHz



Ultra/1600 XP "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5900 Ultra
pamięć: 256 MB / 2,2 ns / 256 bit
taktowanie procesora: 470 MHz
taktowanie pamięci: 890 MHz



Ultra/960 TV-DVI-DVI "Golden Sample"
procesor: GeForce FX 5700 Ultra
pamięć: 128 MB DDR II / 2,2 ns
taktowanie procesora: 500 MHz
taktowanie pamięci: 950 MHz



Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi pełną wersję gry Chrome PL I



GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD produkuje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.



GAINWARD
Po prostu szybciej...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl



Dane techniczne:

Zapis DVD +R/-RW: 4x (5400 kb/s)
Zapis CD-R/RW: 16x (2400 kb/s) / 10x (1500 kb/s)
Odczyt DVD/CD: 12x (16 200 kb/s) / 40x (6000 kb/s)
Waga: 1 kg
Wielkość bufora: 8 MB
Technologia ochrony zapisu: Seamless Link III
Oprogramowanie: Nero Express 5.5, Ahead InCD 4, InterVideo WinCinema (WinDVD Creator Plus i WinDVD 4)

Wyróżnienie dla BenQ DW400A:
Za niezłe parametry, jakie urządzenie dostarcza użytkownikowi za niezmiernie przystępną cenę.

Dane techniczne:

Zapis DVD +R/-RW/-R/-RW: 8x/4x/4x/2x
Zapis CD-R/RW: 40x/24x
Odczyt DVD/CD: 12x/40x
Wielkość bufora: 2 MB
Zastosowane technologie: Buffer Underrun Proof, VanRec, PowerRec (Plextor Optimised Writing Error Reduction Control), Lossless Linking (DVD+R/RW), Zero Link (DVD-R/RW)
Oprogramowanie: Nero, InCD, PowerDVD, PlexTools Professional, Pinnacle Studio 8 SE



Wyróżnienie dla Plextor PX-708A:
Za rzadko spotykane wysokie parametry użytkowe oraz bogaty wachlarz funkcji.



Tanie i droższe nagrywanie

BenQ DW400A i Plextor PX-708A

■ technICK

Nagrywarki DVD to urządzenia, które w komputerach na pewno zastąpią dotychczas używane konstrukcje CD-RW. Pozostaje to tylko kwestią czasu, gdyż na płytach, które kosztują około 5 złotych, mieści się ponad 6,5 razy więcej danych niż na popularnych krążkach 700 MB.

BenQ DW400A to jedna z najtańszych nagrywarek na naszym rynku. Z tego też powodu obsługuje ona jedynie formaty DVD+R i +RW i na tego typu płytach nagrywa informacje z szybkością do 4x. Z kolei dane odczytuje ze wszystkich popularnych formatów DVD z szybkością do 12x. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wypalić informacje na krążkach CD-R/RW z prędkością 16x dla nośników jednorazowego użytku i 10x dla wielokrotnego. Odtwarzanie danych w przypadku CD odbywa się z szybkością do 40x. Całkiem niezłe przy DVD oraz CD sprawuje się korekcja błędów, choć w przypadku CD-Audio bywa już różnie. Szum kręcących się nośników czasem przeszkadza, lecz zdarzają się napędy konkurencyjne, które głośniejszą o sobie znać. Bufor danych o pojemności 8 MB oraz systemy ochrony zapisu skutecznie zapobiegają uszkodzeniom spowodowanym przez brak dostatecz-

nie szybkiego przepływu danych z dysku twardego. Do obsługi urządzenia dostarczono aplikację Nero Express 5.5 oraz Ahead InCD 4. Dodatkem jest tu InterVideo WinCinema (WinDVD Creator Plus i WinDVD 4).

Plextor PX-708A to nagrywarka obsługująca formaty zapisu danych na płytach, takie jak DVD+R, -R, +RW, -RW, CD-R i CD-RW. Odczytuje ona dane z większości dostępnych na rynku nośników DVD i CD w znanych formatach. W tym przypadku zastosowano jedynie dwumegabajtowy bufor danych oraz systemy ochrony zapisu, mimo to ani razu nie zdarzyło się nic, co spowodowałoby niepoprawny ich zapis lub uszkodzenie krążków. Nie było też żadnych problemów podczas ripowania muzyki z płytek Audio, nawet tych mocno porysowanych. Zdziwiło mnie natomiast słabe korygowanie błędów w przypadku

średnio porysowanych krążków z danymi. Zdarzało się, że wiekowy napęd DVD Hitachi radził sobie z nimi znacznie lepiej, podobnie jak nagrywarka BenQ. Podobnie rzecz się ma z zabezpieczeniami danych na nośnikach. LaserLock sprawiał problemy, zaś SafeDisc czy SecuRom niemal żadnych, analogicznie jak zabezpieczenia krążków Audio. Nero, InCD, PowerDVD oraz PlexTools Professional oraz pakiet Pinnacle Studio 8 SE to aplikacje, dzie-

ki którym wykorzystamy większość możliwości napędu Plextora.

Obydwie konstrukcje wyróżniają się na tle urządzeń produkowanych przez konkurencję. BenQ oferuje wyważone możliwości przy bardzo korzystnej cenie, a Plextor z kolei to jedna z najdroższych dostępnych obecnie konstrukcji tego typu na rynku, ale i oferuje ona potężną funkcjonalność, gdyż obsługuje niemal wszystkie dostępne formaty.

BenQ DW400A

Cena: 359 zł
 Producent: BenQ
 Dystrybutor: ABSA, ul. Kościelna 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
 Podobne: LG GSA-4040B #10/2003

● bezproblemowe działanie
 ● korzystny stosunek ceny do możliwości
 ○ wolny zapis danych na płytach CD-R

POWER: 6
 ECO: 9

www.ab.pl

Plextor PX-708A

Cena: 1293 zł
 Producent: Plextor
 Dystrybutor: Alstor Sp. J., tel. (0 22) 675 55 15, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
 Podobne: LG GSA-4040B #10/2003

● bardzo duże możliwości zapisu danych na wielu nośnikach
 ● duża prędkość zapisu danych
 ○ problemy z korekcją błędów

POWER: 9
 ECO: 5

www.alstor.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Interfejs: USB
Przewód: 2 m
Przyciski: 4
HAT: jest
Przepustnica: jest
Dodatkowe: wybór Autofire/
Standard oraz Half/przepustnica

■ MiNt Joystick HTJ-2000AU to tani, ale w miarę porządnym manipulator do PC.



Tania zabawa...

MiNt Joystick HTJ-2000AU

■ Maciej Lewczuk

Przez ostatnich kilka miesięcy pojawiło się sporo różnego rodzaju akcesoriów służących do grania. Cóż, były one nad wyraz wymyślne i niejednokrotnie dość drogie. Co zatem mają począć niezbyt zasobni w pieniądze gracze?

Mogą się np. zainteresować urządzeniami z niższej półki cenowej, które rzeczywiście odbiegają jakością od tych droższych, choć całkiem nieznacznie, ale wyłącznie zastosowanych do ich budowy materiałów. Natomiast cenowo prezentują się równie znakomicie.

MiNt Joystick HTJ-2000AU to konstrukcja przeznaczona dla graczy praworęcznych, choć i leworęczni nie powinni zbyt narzekać.

Cyngiel i dwa przyciski oraz grzybek HAT na główce wzbogacono tu przełącznikami na podstawie. Na pierwszym z nich można wybrać tryb Autofire (cykliczne strzały bez konieczności zwalniania i ponawiania przyciśnięcia), drugi odpowiada przełącznikowi widoków (HAT) lub przepustnicy umieszczonej w centralnym miejscu na podstawie. Czwarty przycisk FIRE umieszczono na rękojeści manetki, lecz w tak dziwny sposób, że mimo długich palców nie byłam w stanie uaktywnić go ani najmniejszym, ani serdecznym palcem. Leworęczni będą w stanie go włączyć, jedynie chwytając za manetkę! Na szczęście tego przycisku nie trzeba programować - i niech tak będzie.

Dwumetrowy przewód łączący joystick z komputerem przez port USB

zapewnia dużą swobodę ruchów podczas zabawy. Za kontakt z podłożem i zapobieganie poślizgowi urządzenia odpowiadają gumowe przysawki.

Granie za pomocą tego manipulatora nie jest męczące, choć pod względem ergonomii urządzenie odstaje nieco od droższych rozwiązań renomowanych firm.

MiNt Joystick HTJ-2000AU to ciekawa i tania alternatywa dla często sporo droższych manipulatorów, na które niejedynemu użytkownik nie może sobie zwyczajnie pozwolić.

MiNt Joystick HTJ-2000AU

Cena: 49 zł
Dostarczył: Action sp. z o.o.
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa, tel. (022) 332 16 00

Podobne:
Joyisticki Logitech i Saitek #11/2003

⊕ przystępna cena
⊕ długi przewód połączeniowy

⊖ dziwny klawisz na rękojeści manetki

POWER	5
ECO	8

www.mint.pl

*Ceny podane przez dysybulora w dniu składu tekstu.



Wydobywa prawdziwe barwy

Plustek OpticSlim 2400

rozdzielczość optyczna 1'200 x 2'400 dpi, interpolowana 24'000 dpi, podłączenie i zasilanie USB, wysokość 3.3 cm, układ optyczny Plustek ACIS (Advanced Contact Image Sensor), polskie sterowniki, pakiet Corel 11 Essentials (bez ograniczeń czasowych), program OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja) i 6.0 Pro „Try&Buy”, podręcznik nt. obrazu cyfrowego, gwarancja 24 m-cie z bezpłatnym serwisem S.O.S.



Aż dwa skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku 2003: OpticPro S28 (skanery CCD do 500 zł) oraz OpticPro ST24 (skanery CCD 500-1000 zł)

Plustek
The Image Solution Provider

Autoryzowany wyłączny dystrybutor w Polsce:

MULTIMEDIA VISION

tel. (22) 338 9000

www.plustek.pl

Zestaw: klawiatura, moduł numeryczny, mysz, odbiornik
 Połączenie modułu: USB, PS/2
 Połączenie elementów: bezprzewodowe (Bluetooth)
 Zasięg: do 12 metrów
 Ładowanie myszy: stacja dokująca/odbiornik Bluetooth
 Dodatkowe: zasilacz
 Mysz: 800 dpi



■ Logitech diNovo Media Desktop to najdroższy i najbardziej zaawansowany zestaw Logitecha.

Nowe trendy w pisanu...

Logitech diNovo Media Desktop

■ Maciej Lewczuk

Nowe trendy wzornicze oraz próby usprawnienia procesu wprowadzania danych do komputera owocują coraz to ciekawszymi rozwiązaniami technologicznymi. Czasem są one przełomem, niekiedy krokiem naprzód, doprowadzają też do szewskiej pasji.

Logitech diNovo Media Desktop to **najnowszy i najdroższy** zestaw w pewnym sensie składający się z trzech, a w rzeczywistości - czterech, części. Zwykle jest to klawiatura, mysz oraz odbiornik sygnału radiowego połączony z komputerem. W tym przypadku czwartym elementem jest zupełnie oddzielona od klawiatury część numeryczna, uzupełniona ciekłokrystalicznym wyświetlaczem alfanumerycznym oraz przyciskami odpowiedzialnymi za sterowanie mediami, identycznymi z tymi na klawiaturze. Dzięki temu bez problemu skorzystają z niej zarówno **prawo, jak i leworęczni użytkownicy**. Jest to bardzo przydatne, szczególnie przy pracy DTP lub CAD. Dodatkowym atutem modułu numerycznego jest możliwość używania go jako kalkulatora lub sterownika mediów, nawet z dość sporej odległości. Zasięg, jaki do niedawna wynosił niespełna trzy metry,

zwiększono do kilkunastu. Dokonano tego poprzez wykorzystanie technologii Bluetooth. Dzięki temu do komputera bez problemu „podłączymy” telefon komórkowy, komputery typu Palm lub Notebook, drukarki czy po prostu użyjemy naszej maszyny jako serwera internetowego.

Wykorzystanie aż **czterech modułów Bluetooth** spowodowało, że za całość trzeba zapłacić grubo powyżej tysiąca złotych.

Mysz MX900 - prócz technologii przesyłu danych - niczym nie różni się od modelu MX700. No, może z wyjątkiem kolorystyki. Ona także wyposażona została w akumulatorki ładowane poprzez stację dokującą w odbiorniku.

Klawiatura natomiast to konstrukcja całkiem różniąca się od poprzednich urządzeń. Przyciski do złudzenia przy-

pominają te stosowane w notebookach, choć ich rozkład jest niemal standardowy. I tu dochodzimy do mankamentów urządzenia, do których nawet po dwóch tygodniach użytkowania **nie byłem się w stanie przyzwyczaić**. Chodzi o dziwny kształt klawisza [Enter], do którego już niemal przywykłem, lecz nijak nie mogę dojść do ładu z **powiększonym w pionie** klawiszem [Delete], który zajął miejsce przycisku [Insert], a ten ostatni przeniesiono w miejsce obok [Prt Scr], w linii klawiszy funkcyjnych. Niemal namiętnie używam kasowania zamiast zaznaczania/wstawiania, co niezmiennie doprowadza mnie do furii, choć staram się opanować.

Dodatkowe **funkcje multimedialno-edycyjno-internetowe** umieszczono jako dodatkowe możliwości klawiszy funkcyjnych, a uruchamiane są one po uprzednim naciśnięciu przycisku [F-Lock], umieszczonego tuż przy [Esc].

Po lewej stronie obudowy klawiatury, tuż przy [Esc], znajdują się cztery przyciski odpowiedzialne za usypianie

komputera, uruchamianie domyślnej przeglądarki WWW, programu pocztowego oraz wyszukiwania.

Logitech diNovo Media Desktop to nowatorska i niepozabawiona doskonałych rozwiązań technicznych konstrukcja. Mankamentami są „nowatorsko” ułożone niektóre klawisze oraz bardzo wysoka cena całego zestawu. 


Logitech diNovo Media Desktop

Cena: 1250 zł
 Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8
 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99
www.megabajt.com.pl

Podobne:
 brak

⊕ nowatorski wygląd i funkcjonalność
 ⊕ osobny moduł numeryczny

⊖ problemy z „przyzwyczajaniem” się do niektórych klawiszy

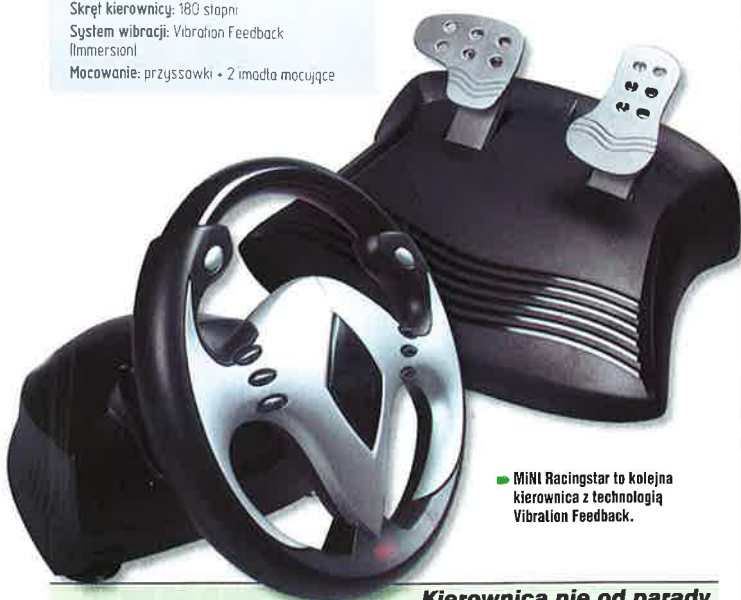
POWER 8
 ECO 4

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Dane techniczne:

Przyciski: 8
Zmiana biegów: 2 woselka pod kierownicę
Port: USB
Skręt kierownicy: 180 stopni
System wibracji: Vibration Feedback (Immersion)
Mocowanie: przyssawki + 2 imadła mocujące



■ MiNT Racingstar to kolejna kierownica z technologią Vibration Feedback.

Kierownica nie od parady

MiNT Racingstar

■ techNICK

Nie wyobrażam już sobie grania w symulacje samochodowe lub nawet zwykłe zręcznościowe wyścigi bez kierownicy, choć znam zapaleńców grających myszą, o ile pozwalają na to opcje gry.

MiNT Racingstar to kontroler gier przeznaczony - z racji budowy - głównie do samochodówek. **Niemal standardowej wielkości koło** oraz moduł z pedałami gazu i hamulca pozwalają na dużo lepszą zabawę niż joystick czy klawiatura. Producent zadbał o to, by **dodatkowy system wibracji** (korzysta on z technologii Immersion) przysporzył jak najwięcej realizmu podczas „jazdy”.

Pedały mają spory skok i są całkiem twarde, dzięki czemu stopa obsługująca hamulec **nie drętwieje** (w przypadku miękkich sprężyn trzeba pamiętać, by nie opierać stopy o pedał, gdyż spowalnia to pojazd).

Mam zastrzeżenia do koła kierownicy - mimo że wyprofilowane miejsce na kciuki są niemal idealne, to kanciasta krawędź wpija się w opuski palców. Dodatkowo rozmieszczenie przycisków na kole jest niezbyt fortunne, gdyż - mimo długich palców oraz sporego wygimnastykowania dłoni - nie byłem w stanie obsłużyć ich wszystkich (po 4 dla każdej dłoni). Aby tego dokonać, musiałbym odrywać dłoń od koła kierownicy i przesuwając ją tak, by sięgnąć niższych lub wyższych klawiszy. Miejsce neutralne (jazda na wprost) w tym przypadku

jest bardzo wyraźnie zaznaczone - jeśli zaś o mnie idzie, lubię raczej gdy jest ono wyczuwalne delikatnie (wyraźniej zaznaczone wybija z rytmu płynnego prowadzenia wozu).

Ogólnie nie mógłbym napisać, że Racingstarem grało mi się kiepsko, choć wzięwszy pod uwagę konstrukcje opisywane w CDA 1/2004, za tę cenę można by wymagać więcej. MiNT Racingstar to dobry moduł pedałów oraz w miarę poprawnie wymodelowana kierownica, z wbudowanym systemem wibracji. Można pojeździć...

Cena: 180 zł
Producent: MiNT
Dystrybutor: Action Sp. z o.o.
tel. (022) 332 16 00

Podobne:
Kierownice PC #1/2004

- + wystarczająco twarde pedały
- + system wibracji dodaje realizmu
- niezbyt fortunnie rozmieszczone przyciski

POWER 5
ECO 6

www.action.pl www.mint.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Bawisz się w grafikę?

1024 poziomy nacisków,
dokładność 0,25 mm,
rozdzielczość 2540 lpi

można rysować w każdym programie graficznym

współpraca z PC i Mac

napisane przy pomocy tableta PENTAGRAM Quadpen

Naturalnie!

Naturalnie, ponieważ tablet graficzny pozwala rysować, pisać i retuszować w najbardziej naturalny sposób - tak jak długopisem czy ołówkiem.

Quadpen

Quadpen - najnowsza linia tabletów graficznych PENTAGRAM
Teraz w rewelacyjnej cenie:

199 zł ~~300 zł~~
z VAT

Wylączny dystrybutor: MULTIMEDIA VISION
tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Kółko, przyciski - i tyle radości...

Dane techniczne:

Odczyt CD/DVD: 48x/16x
Zapis CDR/CDRW: 48x/24x
Czas dostępu: 90 ms
SuperLink: tak
MounRainier: tak
Overburning: tak
Bufor: 2 MB
Interfejs: ATAPI/IDE
Wymiary: 145,8 x 41,4 x 170,8
Masa: 940 g
Obsługiwane standardy: Disc at Once, Track at Once, Session at Once, Multisession, Packet Writing, RAW Mode

■ MSI X48 - tak jak kamaleon - lubi zmieniać wygląd.



Zamontuj Combo

MSI X48 Multiface

■ Dan

Typowe urządzenia combo zdążyły już opanować rynek - i za niewielkie pieniądze możemy się stać szczęśliwym posiadaczem nagrywarki CDR/CDRW, z możliwością odczytywania płyt DVD.

MSI X48 Multiface na pierwszy rzut oka robi bardzo pozytywne wrażenie - wymienne panele, jakie otrzymujemy w zestawie, zapewniają odpowiednie dostosowanie wyglądu nagrywarki do posiadanej aktualnie obudowy komputera. Na plus zasługuje tutaj prosty i sprawny mechanizm montowania urządzenia, który nie wymaga wykręcania napędu czy też podważania zaczepów. Co prawda, w zestawie znajdziemy jedynie dwa egzemplarze paneli, jednak brak sztywnych połączeń między nasadką na tackę a pozostałą częścią panelu pozwala na dowolne zestawianie elementów i tym samym stworzenie 4 różnych kompozycji kolorystycznych.

Ciekawie w tym przypadku wygląda również przycisk Eject, który został wykonany z przezroczystego plastiku, zaś ukryta pod nim niebieska dioda daje bardzo intensywne światło.

Z technicznego punktu widzenia urządzenie MSI zostało zaprojektowane z myślą o wszechstronnym jego wykorzystaniu. Lista obsługiwanych formatów jest bardzo długa i można na niej znaleźć między innymi takie jak DVD-R/RW i DVD+R/RW. A to kolejny atut urządzenia.

Test odczytu danych przebiegł pomyślnie - zaobserwowano jedynie drobne „załamania” transferu w sytuacji, kiedy czytnik napotykał problem związany z jakością nośnika. Mimo to urządzenie ma wysoki współczynnik korekty błędów - co sprawdziło na kilku dość „skutecznie” porysowanych płytach CDR.

Za nieduże pieniądze możemy się stać posiadaczem wielofunkcyjnego urządzenia, z możliwością doboru jego wyglądu do obudowy komputera i co ważniejsze - całkiem przyzwoitymi parametrami odczytu i zapisu danych.

MSI X48 Multiface

Cena: 259 zł
Dostawca: Microstar International
www.msi.com.tw

Podobne:
MSI CR52-M Multiface # 02/2004

- wymienne panele
- dobra korekcja błędów
- przystoita cena

- niewiele paneli w zestawie
- trochę za duży przycisk Eject

POWER 6

ECO 7

www.msi-polska.pl

Dane techniczne:

Złącza nadajnika: zasilania, miniJack (AV), miniJack (nadajnik podczerwieni)
Złącza odbiornika: zasilania, miniJack (AV)
Antena: teleskopowa
Zasięg: do 100 m (w otwartym terenie)
Dodatkowe: przewody EuroScart-miniJack *2, AV Chinch, nadajnik podczerwieni

■ Trust 12V Wireless DVD & Video Viewer.



Wideo na odległość

Trust 120V Wireless DVD&Video Viewer

■ Mike-L

Bywa, że telewizor stoi w salonie lub dużym pokoju, a film DVD czy DivX można odtworzyć tylko na komputerze stojącym w pokoju dzieci. Można oczywiście przenieść sprzęt albo zmontować długi i płaczący się pod nogami przewód. Można też wykorzystać nowinki techniczne.

Trust 12V Wireless DVD & Video Viewer to zestaw, w skład którego wchodzi nadajnik, odbiornik, mikronadajnik podczerwieni oraz stosowne przewody i zasilacze. Nadajnik podłącza się do źródła obrazu (magnetowid, tuner SAT, kamera, komputer), a odbiornik - najczęściej do telewizora czy projektora. Co ciekawe, nadajnik ma wbudowany nadajnik podczerwieni, dzięki któremu za pomocą pilota, np. do magnetowidu, można sterować jego pracą. Odbiornik przechwytuje sygnał i zwraca go nadajnikowi. Jest to szalenie wygodne rozwiązanie!

Obraz, wraz ze stereofonicznym dźwiękiem, w blokach z wielkiej płyty można przesyłać nawet między kilkoma piętrami lub z budynku do budynku, ale tak, by odległość od nadajnika nie była większa niż 50-70 m. W domach z cegły lub pustaków wartość ta drastycznie maleje (20-30 m). Zbyt duża odległość objawia się śnieżeniem obrazu oraz zakłóceniami dźwięku.

Dzięki 3-pozycyjnemu przełącznikowi wybieramy kanał, który zapewni najlepszy przesył danych, a co za tym idzie - najbardziej czysty obraz i dźwięk.

Nieźle sprawuje się też sterowanie pilotem na dużą odległość, dzięki czemu

z urządzeń korzysta się tak, jakby odtwarzacz pozostawał w zasięgu wzroku, a nie kilku pomieszczeń czy nawet domów dalej.

Trust 12V Wireless DVD & Video Viewer to ciekawe urządzenie i z pewnością zainteresuje ono tych, którzy chcą połączyć magnetowid lub komputer z telewizorem oddalonym o kilkanaście do kilkudziesięciu metrów bez płaczących się i nieestetycznych przewodów. Ważne jest również zachowanie kontroli nad odtwarzaniem.

Trust 120V Wireless DVD&Video...

Cena: 299 zł
Dostawca: Trust Polska Sp. z o.o.
al. Jerozolimskie 214, 02-486 Warszawa
tel. (022) 873 98 14

Podobne:
brak

- niezły zasięg
- obsługa pilotem (na dużą odległość poprzez moduły)
- w zabudowaniach zasięg drastycznie się zmniejsza

POWER 7

ECO 6

www.trust.com

*Ceny podane przez dysyributora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Formaty odtwarzane: DVD, CD, MP3, VCD, SVCD, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
 Pliki: MP3, JPEG, Kodak Photo CD (JPEG)
 Wyjścia wideo: EuroScart, Composite Video, S-Video
 Wyjścia audio: cyfrowe elektroniczne, analogowe 5.1 stereo
 Dodatkowe: dekodery Dolby Digital 5.1 (AC3), DTS
 Dźwięk: do 192 kHz, 24-bitowe (5.1), surround 3D (7 ustawień)
 Region: możliwość ręcznej zmiany kodu regionalnego
 Wymiary: 430 x 58 x 280 mm
 Waga: 3,2 kg
 Funkcje wideo: 10-bitowe dekodowanie sygnału wideo, systemy PAL i NTSC, Smart Video (ostrość, kontrast, jasność), podgląd wielu zdjęć jednocześnie
 Gwarancja: 24 miesiące, gwarancja typu door to door (firma IT Usługi Serwisowe)
 Przewody: Composite (Chinch AV)


Manta DVD-001.


Wyróżnienie dla Manta DVD-001 za mnogość odtwarzanych formatów oraz bogaty wybór wyjść audio-wideo za mniej niż 300 złotych.


Ronin P808.
Tanie odtwarzacze DVD/CD/MP3

Ronin P808 i Manta DVD-001

Maciej Lewczuk

Odtwarzacze DVD do niedawna zdawały się dla większości z nas egzotyką, gdyż tak płyty z filmami, jak i same napędy były bardzo drogie. Od kilku miesięcy jednak filmy oferuje niemal co drugie czasopismo, zaś odtwarzacze staniały na tyle, by znaleźć się w zasięgu portfela przeciętnego Kowalskiego.

Ronin P808 to następca opisywanego 2 miesiące temu (CDA 1/2004) Ronina P807. W stosunku do poprzednika zmianie uległ nie tylko wygląd zewnętrzny urządzenia (obecnie jest ono bardziej eleganckie), ale dodano także wyjście S-Video oraz sporo funkcji do regulacji dźwięku. Głos można modyfikować, wybierając nie tylko format (Stereo/Dolby Digital 5.1/DTS), ale także sprawując pieczę nad „uprzestrzennianiem” muzyki (także z MP3) oraz pełniąc kontrolę basów czy sopranów. Mankamentem jest niebieska dioda sygnalizująca pracę urządzenia, która świeci tak jasno, że strasznie to przeszkadza w oglądaniu filmu; szczególnie gdy odtwarzacz stoi w bezpośredniej bliskości telewizora. Przyszedł, że musiałem ją zakleić nieprzezroczystą taśmą izolacyjną tak, by skupić się na obrazie filmowym, a nie świetle diody. Pilot tego urządzenia,

choć wygląda niezbyt profesjonalnie, bardzo dobrze sprawdza się podczas użytkowania i całkiem szybko przyzwyczajamy się do rozmieszczenia na nim klawiszy. Ponadto te najważniejsze fosforują. Obrazowi i dźwiękowi (zarówno analogowemu oraz cyfrowemu) nie można zbyt wiele zarzucić.

Manta DVD-001 to pierwsza konstrukcja, jaką ten producent prezentuje na polskim rynku. Na pierwszy rzut oka urządzenie sprawia całkiem pozytywne wrażenie, zaś po dokładniejszym zapoznaniu się z jego funkcjonalnością należy stwierdzić, że możliwości tego niepozornego odtwarzacza są naprawdę imponujące. Nie dość, że - podobnie jak model poprzedni - odtwarza ono wszelkie formaty, jak np. DVD, CD-Audio, Video-CD, Kodak Photo CD, MP3, HDCD i JPG, to na dodatek można go podłączyć nie tylko do telewizora (Eu-

roScart, Composite, S-Video), ale także monitora komputerowego - i to na dwa sposoby: D-SUB (VGA) i RGB (Pb, Pr, Y)! Dźwięk można również wyprowadzić na złącza analogowe 5.1 i te stereo, poza tym cyfrowo - poprzez złącza elektroniczne czy optyczne. Wszystkie funkcje dostępne są poprzez pilota i menu ekranowe. Niestety jeśli chodzi o pilota, okazał się on jedną z najgłupszych stron zestawu. Małe przyciski i niezbyt szeroki kąt

działania promieni sprawiały problemy podczas użytkowania zestawu. Producent dołącza doń przewód EuroScart-EuroScart oraz AV Chinch.

Obydwa urządzenia godne są uwagi - za około 300 złotych otrzymujemy całkiem funkcjonalne odtwarzacze. Większa liczba wyjść oraz dodatki (polskie menu, przewód Euro) predestynują Mantę DVD-001 do wyróżnienia w kategorii ECO.

Ronin P808

Cena: 319 zł
 Dostarczyć: AB SA, ul. Kosciuszki 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, www.ab.pl

Podobne: Ronin P807 #1/2004

- + funkcjonalny pilot
- + napisy mogą być wyświetlane pod obrazem (na czarnym pasku)
- straszliwie jasna niebieska dioda (trzeba zakleić)

POWER	6
ECO	8

www.ronin.ab.pl

Manta DVD-001

Cena: 299 zł
 Dostarczyć: Manta, ul. Matuszewska 14, bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50

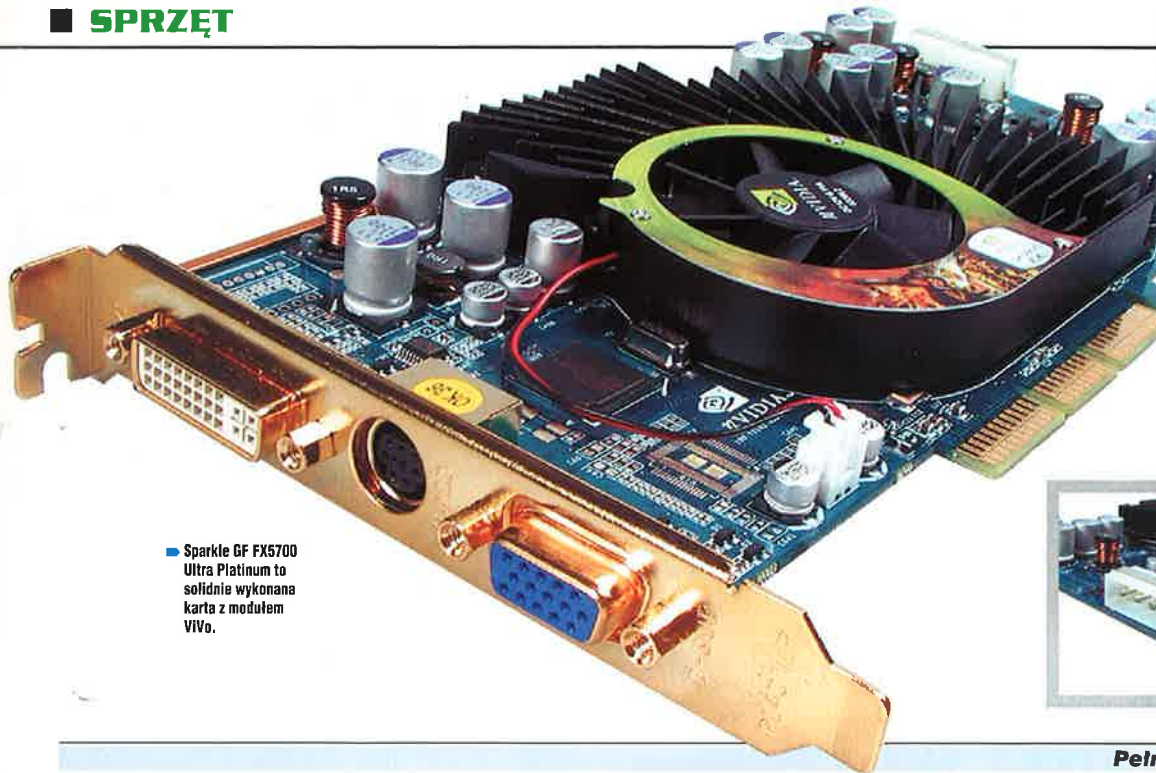
Podobne: Ronin P807 #1/2004

- + dużo wyprowadzeń wideo (w tym także VGA)
- + polskie menu ekranowe
- zbyt mała część tacki wysuwa się na zewnątrz (3/4)

POWER	6
ECO	9

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



■ Sparkle GF FX5700 Ultra Platinum to solidnie wykonana karta z modulem ViVo.

Dane techniczne:

Procesor 3D: Nvidia GeForce FX 5700 Ultra
Pamięć: 128 MB DDR II
Zegar GPU/memory: 475/900 MHz
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: jest
Wyjścia wideo: Iak, ViVo
Wejścia wideo: Iak, ViVo
Dodatkowe: niezbędne przewody i pakiet CyberLink PowerProducer ME oraz PowerDVD XP 4.0 2CH



Pełna obsługa strumienia wideo

Sparkle GF FX5700 Ultra Platinum

■ techNICK

Miesiąc temu, w numerze 2/2004, prezentowaliśmy kartę graficzną MSI FX5700 Ultra TD128, która uzyskała całkiem dobre wyniki przy cenie przekraczającej 1150 złotych. Tym razem przedstawiamy urządzenie tańsze o kilkadziesiąt złotych, ale wyposażone w równie ciekawe dodatki, co tamto.

Sparkle GF FX5700 Ultra Platinum to solidnie zbudowana karta. Prócz sporych radiatorów na procesorze graficznym i pamięciach, duży kawałek żebrowanego radiatora zamontowano także na pamięciach z tyłu obudowy, a górną krawędź bądź co bądź długiej karty wzmocniono metalową szyną. Dzięki tym rozwiązaniom urządzenie jest dobrze chłodzone i nie odkształca się podczas pracy czy transportu komputera.

Podczas testów użyto najnowszych dostępnych sterowników rekomendowanych przez firmy Nvidia i Microsoft, mianowicie detonatorów 53.06. W tabelce niektóre wyniki, w szczególności te uzyskane w 3Dmarkach, różnią się na niekorzyść Sparkle'a w stosunku do tych uzyskanych przez MSI. Należy jednak wziąć pod uwagę to, że w najnowszych sterownikach wyłączono "optymalizacje", jakie w przypadku MSI spowodowały zawyżenie wyników testów. Dane w tabelce umieszczono

dla porównania wartości uzyskanych właśnie na starszych i nowych sterownikach.

Kartę zapakowano do sześciennego pudełka, w którym znajduje się metalowa ogromna puszka z „kartą właściwą”, komplet przewodów, wraz z przejściówką-modulem ViVo (wejście i wyjście wideo), konwerterem DVI na D-SUB, a także rozgałęźnikiem-przedłużaczem zasilania, gdyż karta potrzebuje wzmocnienia energii pobieraną bezpośrednio z zasilacza. Dodatkowo - prócz krążka ze sterownikami oraz oprogramowaniem firmowym, znaleźliśmy w nim aplikacje CyberLink PowerProducer ME oraz PowerDVD XP 4.0 2CH. Dzięki pierwszej z nich wykorzystamy możliwości wejścia i wyjścia wideo (amatorska edycja filmów), druga zaś zapewni możliwość oglądania filmów z DVD. Gadżetem od firmy jest aluminiowe pudełko na krążki CD lub DVD.

Mimo wysokich częstotliwości zegarów taktujących kartę ma pewne zapasy mocy, dzięki którym można przyspieszyć jej działanie o kilka procent. Jednakże nie wydaje się, by maksymalnie dla kilku dodatkowych klatek w przypadku nowej gry trzeba było narażać konstrukcję Sparkle na

przegrzanie (zależy to od wentylacji wewnątrz obudowy komputera).

Karta nie sprawiała większych problemów podczas jej użytkowania, a umiejscowiony na jej tylnej ścianie radiator bez problemu mieści się nawet na tych płytach głównych, których mostek południowy, znajdujący się w bezpośredniej bliskości złącza AGP, chłodzony jest dużym radiatorem.

Sparkle GF FX5700 Ultra Platinum to **dobra karta** i w porównaniu do przedstawianej miesiąc temu konstrukcji - godna zainteresowania, szczególnie za sprawą dodatkowej opcji wprowadzania sekwencji wideo do komputera poprzez moduł ViVo.

Wyniki porównania

	Sparkle FX 5700 Ultra ViVo Standard	MSI FX 5700 Ultra Standard	Sparkle FX 5700 Ultra ViVo & Anysilias/8 Anizo	MSI FX 5700 Ultra & Anysilias/8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	1476	14354	9179	9238
3D Mark 03	2506	4016	2052	2147
UT 2003 - 1600 (Flyby/Bolmatch)	92,12/63,33	92,14/64,96	52,37/40,43	52,38/40,85
Codecreatures	2810	2804	1885	1888
Comanche 4 (1600)	4976	5165	2934	2974
SPEC Viewperf 7.1 (3dmax-01)	1613	1622	1498	1501
drv-08	5643	5679	4765	4818
dx-07	8271	8333	7056	7099
Light-05	1522	156	1501	1509
prae-01	1501	1524	1444	1456
ugs-01	949	95	9293	9331
Aquanox (Min/Max/Avg)	22,8/73,7/40,6	23,2/70,5/40,4	8,8/40,8/16,7	8,9/44,0/18,8
Aquanox 3 (FPS/Triangles)	35,46/10672640	35,55/10702226	21,47/6461706	21,52/6477150
Gummetal Bench1 (Min/Avg/Max)	22,31/36,08/67,98	20,66/35,68/68,90	15,28/24,26/47,24	16,73/27,47/51,23

Detonator 53.06/ Asus P4C400 Detonator 53.06/ Kingmax 512 MB DDR1 3.06 GHz

Sparkle GF FX5700 Ultra Platinum

Cena: 1099 zł
 Producent: Sparkle
 Dystrybutor: Pronox Technology SA, tel. (032) 207 56 00

Podobne:
 MSI FX5700 Ultra TD128 #2/2004

spore radiatory przedni i tylny dobrze odprowadzają ciepło
 moduł ViVo w standardzie
 tylko podstawowy pakiet oprogramowania

POWER
7

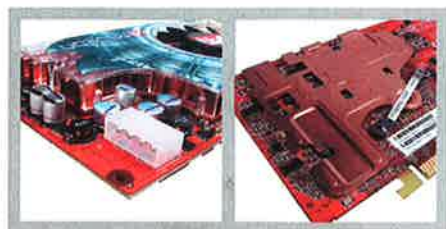
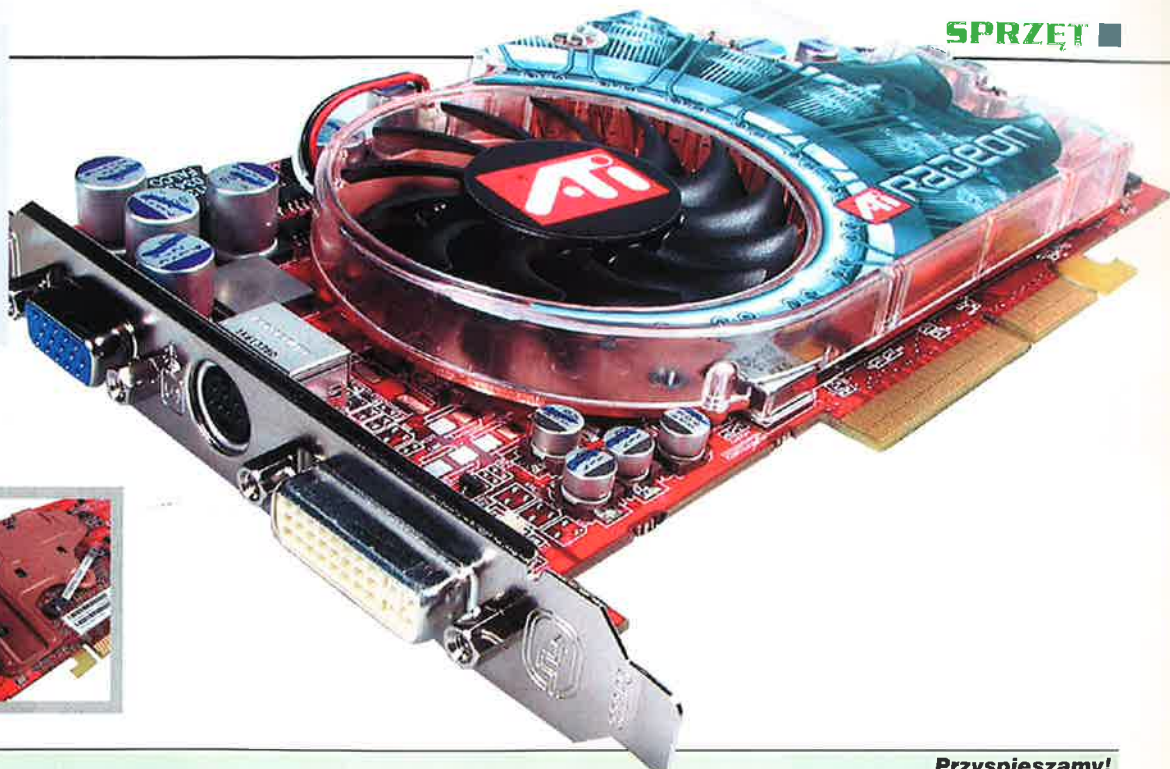
ECO
6

www.pronox.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Procesor 3D: Radeon 9800XT
 Pamięć: 256 MB DDR
 Zegar GPU/Memory: 411/730 MHz
 Magistrala: AGP 8x
 Wyjścia DVI: jest
 Wyjścia wideo: tak S-Video (Composite - przejściówka)
 Wejścia wideo: nie ma
 Dodatkowe: niezbędne przewody (S-Video, Composite, zasilanie) i przejściówka


Przyspieszamy!

Creative Radeon 9800XT

techNICK

Kilka dużych koncernów zdecydowało się rozszerzyć gamę produktów o karty graficzne z układami ATI, mimo że wcześniej zarzekały się, iż nie będą produkowały niczego, co nie ma w nazwie znaczka Nvidii. Jak widać, rynek i klienci są w stanie przyczynić się do tego, by firmy zmieniły plany.

Creative Radeon 9800XT to na pierwszy rzut oka klasyczna konstrukcja, jaką kilka miesięcy temu zaproponowała firma ATI. Creative, inaczej niż w przypadku niektórych pozostałych producentów, nie zmienił systemu chłodzenia w własnym urządzeniu, dzięki czemu energia ciepła odbierana jest przed sporych rozmiarów radiator chłodzony dużym i niezbyt szybko kręcącym się wentylatorem. To w zupełności wystarczy do skutecznego chłodzenia układu

graficznego oraz pamięci, przy tym bez powodowania nadmiernego hałasu.

W pudełku znajdziemy tylko jeden krążek CD zawierający sterowniki oraz dwie aplikacje demonstrujące możliwości układu - są to Chimp oraz Pipe Dreams. Nie uświadczymy tu gier czy dodatkowego oprogramowania, choć znalazło się miejsce na kupon upoważniający do otrzymania specjalnej wersji gry Half-Life 2. (Jednak w związku z perturbacjami związanymi z jej wy-

daniem może to potrwać, zanim uda się w nią zagrać.)

Nie zapomniano o potrzebnych przewodach, czyli rozgałęźniku-przedłużaczu zasilania (karta pobiera większość energii wprost z zasilacza - tak by odciążyć port AGP na płycie głównej), przewodzie S-Video oraz Composite (Chinch), jak również stosownej przejściówce z gniazda S-Video na Composite.

Obraz na monitorze, wyświetlany przez złącza D-SUB i DVI w 2D i 3D, charakteryzuje się **bardzo dobrą jakością**. Podobnie zresztą jest z obrazem telewizyjnym. Muszę mimo to przyznać, że kontrola nad jego jakością - nasyceniem barw czy dopasowaniem ostrości lub wielkości ekranu (na TV), została opracowana lepiej przez inżynierów z Nvidii. Panowie i panie w ATI, do dzieła!

Dzięki opcji Overdrive, włączanej w programie obsługi zintegrowanym ze sterownikiem karty, możliwe jest wydobyć z urządzenia dodatkowe pokłady wydajności - funkcja ta podnosi nieznacznie częstotliwości zegara taktujących układy do wartości bezpiecznych dla procesora graficznego, lecz dających lepszą od standardowej wydajność.

Creative Radeon 9800XT to karta „do bólu” klasyczna, a szkoda, gdyż firmę Creative stać przecież na nieszablone rozwiązania, zważywszy choćby na inne produkty tego producenta. W tym przypadku za niemałe pieniądze otrzymujemy zaledwie podstawowy zestaw: karta + sterowniki + przewody. Cóż, wydaje się, że przydałoby się coś jeszcze.

Wyniki porównania

	Creative Radeon 9800 XT Standard	HIS Excalibur Radeon 9800XT Standard	Creative Radeon 9800XT 4 Anvilus/8 Anizo	HIS Excalibur Radeon 9800XT 4 Anvilus/8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	17451	17858	13996	14029
3D Mark 03	6527	6574	3724	3607
UT 2003 - 1600 (Flyby/Botmatch)	14,894/75,99	14,899/77,11	98,28/66,64	94,39/65,51
Codecreatures	3967	3974	2677	2624
Comanche 4 (1600)	56,9	59,21	4,914	4,684
SPEC Viewperf 7.1 (3dsmax-01)	12,89	12,66	12,63	12,3
drv-08	30,28	31,87	30,12	31,64
dx-07	77,32	68,69	67,92	60,22
light-05	14,01	13,21	13,93	13,18
proe-01	14,17	11,73	14,06	11,82
ugs-01	22,23	22,56	22,11	21,5
Aquanox (Min/Max/Avg)	34,5/97,3/61,7	33,7/92,8/62,1	20,7/78,2/36,4	21,1/73,9/36,0
Aquanox 3 (FPS/Triangles)	44,33/1334,3145	45,06/1356,2932	37,72/1135,5137	38,80/116,79122
Gunmetal Bench1 (Min/Avg/Max)	15,75/23,68/54,32	15,28/23,34/59,06	20,37/31,96/61,08	16,93/27,26/61,02

W tabelce znajdują się wyniki uzyskane w testach przez opisywaną tu kartę. Po porównaniu ich do wyrobów konkurencji można by odnieść wrażenie, że dziwnie zmienia się układ sił, bowiem w jednych testach karta ta uzyskuje lepsze wyniki, a w innych gorsze. Należy to sprostować - w przypadku testów niniejszej konstrukcji użyliśmy najnowszych sterowników Catalyst 4.1, zaś Asus i HIS testowaliśmy jeszcze na poprzedniej generacji driverów. Przy tych samych sterownikach różnice w wydajności byłyby niemal żadne.

Creative Radeon 9800XT

Cena: 2599 zł
 Producent: Creative
 Dystrybutor: Creative Labs Ltd.,
 tel. (022) 853 02 66

Podobne:
 ASUS Radeon 9800 XT #2/2004

- klasyczny system chłodzenia ATI (bardzo wydajny i cichy)
- wysoka wydajność karty
- jedynie sterowniki oraz 2 programy demonstracyjne (Chimp, Pipe Dreams)

POWER
8

ECO
5

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

► Kinyo R-765 oferuje wszechstronne sterowanie zestawem z pomocą bezprzewodowego pilota.



Kinyo R-765

Cena: 369 zł

Producent: Kinyo
Dystrybutor: RUBIKON sp. z o.o., tel. (042) 257 00 25

Podobne:
Tsunami SP-510 i Creative Inspire GD580 #1/2004

- ⊕ możliwość montażu na ścianie
- ⊕ czuły pilot podczerwieni
- ⊖ słaby subwoofer
- ⊖ uciążliwe sterowanie przestrzennością dźwięku

POWER 6

ECO 6

www.rubikon.com.pl



► Trust 4500P i panel sterowania z dużym wachlarzem możliwości ustawień głośności.



Trust 4500P

Cena: 319 zł

Producent: Trust
Dystrybutor: Trust Polska Sp. z o.o., tel. (022) 873 98 14

Podobne:
Tsunami SP-510 i Creative Inspire GD580 #1/2004

- ⊕ niezależne sterowanie głośnością
- ⊕ małe głośniki satelitarne
- ⊕ niezbyt dobry subwoofer
- ⊖ nie ma możliwości montażu głośników na ścianach

POWER 5

ECO 6

www.trust.com

Manhattan Multimedia SP-5100, Kinyo R-765, Trust 4500P

Muzyka zewsząd...

■ Sector

Wydobywający się ze wszystkich zakamarków pomieszczenia dźwięk dostarcza porażających wrażeń. Efekty uzyskiwane za pomocą zestawów głośnikowych 5.1 całkowicie wystarczają do zadowalającego oglądania filmów DVD czy odsłuchiwania muzyki.

W każdym opisywanym tu zestawie, w przypadku głośników satelitarnych nie rozróżniono ich na kolumnę centralną, przednią czy tylną. W efekcie tego otrzymujemy tu 5 identycznych głośników, które rozmieszczamy w odpowiednim miejscu danego pomieszczenia, sprawdzając kolor wtyczki i długość przewodu połączeniowego każdego z nich. Głośniki Kinyo charakteryzują się długą (głębką) obudową, która nieco dziwnie prezentuje się na biurku. Mają wbudowane przewód połączeniowy oraz nóżkę, którą po demontażu można zastąpić zaczepem montowanym następnie na ścianie (w zestawie znajduje się pełny zestaw zaczepów oraz śrub mocujących). Kolumny Manhattan z kolei zamknięto w smukłych i standardowej wysokości plastikowych obudowach. Przewód połączeniowy jest w tym przypadku całkowicie odpinany, co automatycznie zwiększa możliwości przeprowadzenia go w pokoju przez wszelkie zakamarki. Co ciekawe, nóżki tych urządzeń można przepiąć z dolnej części na bok głośników, co owocuje możliwością ich bez-

problemowego montażu np. na ścianie. Niestety tego typu rozwiązania nie dopatrzyłem się już w głośnikach firmy Trust. Co prawda, dolna nóżka jest tu odpinana, jednak w zestawie nie ma jakiegokolwiek dodatkowego zaczepu, jaki umożliwiłby montaż urządzenia na ścianie. Mimo to ogromną zaletą kolumn Trusta są ich gabaryty - niewielkie głośniki właściwie w całości ukryto za przednią siatką maskującą i dają to pozytywny efekt wizualny.

I jeszcze jedna uwaga na temat głośników satelitarnych - mianowicie ich waga. Urządzenia Kinyo wydają się zdecydowanie za lekkie! Przewód połączeniowy po prostu ciągnie głośnik za sobą. Jeśli chodzi o głośniki Trust - te również należą do lekkich modeli, jednak tutaj sam przewód połączeniowy jest cieńszy i lżejszy. Nie doświadczamy zatem efektu „uciekającej kolumny”.

Trochę basu

Tak po prawdzie to wszystkie zestawy tego zestawienia oferują zaledwie „trochę” ba-

sów i bez odpowiedniego ustawienia sygnału wychodzącego z karty muzycznej nie ma mowy, aby ten usłyszeć. Najgorzej sprawował się tu subwoofer Kinyo, który nawet z maksymalnymi ustawieniami tonu niskiego wydawał jedynie delikatny pomruk. Nieco lepiej sprawował się niskotonowy głośnik Trusta, który jednak zdystansowała moc subwoofera oferowanego z zestawem Manhattan.

Nie ma co ukrywać, że bez dobrej karty muzycznej i odpowiednio dobranych parametrów jej pracy nie powinniśmy w żadnym razie liczyć na otrzymanie średniej jakości brzmienia basu. Choć być może tę moją ocenę wypacza doświadczenie dźwięku uzyskiwanego w głośnikach Logitecha, jakich używałem przed tymi testami. Bardzo dobrego dźwięku, dodajmy.

Sterowanie

„Duży” zestaw głośników nie mógłby prawidłowo funkcjonować bez odpowiedniego sterowania przestrzennością dźwięku. Tutaj rozwiązania poszczególnych firm były różnicowane. Z pomocą bezprzewodowego pilota (tak nawiasem mówiąc, miał on bardzo dobry zasięg i czułość) sterowanie zestawem kolumn Kinyo okazuje się prawdziwą przyjemnością. Dodatkowo diody zamontowane w subwooferze sygn-

lizują aktualny stan zestawu. Pilotem ustawiamy tu właściwie wszystkie niezbędne parametry, takie jak głośność, przeniesienie sygnału przód-tył oraz prawo-lewo, jak również wybór źródła sygnału. Zestaw Trust z kolei został wyposażony w panel sterowania, który już wcześniej można było zobaczyć w głośnikach firmy Tracer. Osobne sterowanie głośnością poszczególnych satelitów za pomocą potencjometrów zapewni urządzeniom idealne wycentrowanie sygnału. Podobny panel otrzymujemy w zestawie głośnikowym Manhattan. Niestety w tym przypadku zrezygnowano z niezależnego sterowania poziomem głośności wszystkich kolumn i pozostawiono jedynie potencjometry głośności subwoofera, urządzenia centralnego oraz ogólnej głośności zestawu. Nie muszę chyba zaznaczać, że w takiej sytuacji większości nastawów należy dokonywać z poziomu panelu sterowania karty dźwiękowej.

Cóż, bez owijania w bawełnę prezentowane zestawy należy niestety zaliczyć do tych na średnim poziomie. Z porównania kwot, jakie trzeba za nie wyłożyć, do ich możliwości wynika niebicie, że na tle konkurencji wypadają one całkiem przeciętnie. Tym bardziej że w chwili obecnej rynek został zasypany podobnymi konstrukcjami Logitecha i Creative'a z bardzo zbliżonymi cenami.

Manhattan Multimedia SP-5100

Cena: 406, 26 zł

Producent: Manhattan
Dystrybutor: Max Computer, tel. (071) 326 01 36

Podobne:
Tsunami SP-510 I Creative Inspire GD580 #1/2004

⊕ stosunkowo mocny subwoofer
⊕ możliwość montażu na ścianie
⊕ estetyczne wykonanie

POWER 5
ECO 6

www.maxcomp.pl



Manhattan Multimedia SP-5100 z ciekawym rozwiązaniem montażu głośników na ścianie.

Model	Liczba głośników	Montaż na ścianie	Sterowanie	Wejścia	Wyjścia	Zasilanie	Dodatkowe
Trust 4500P	5+1	nie	panel przewodowy, analogowe potencjometry	3x jack	6x chinch	wbudowane w subwoofer	pełne okablowanie
Kingo R-765	5+1	tak	panel bezprzewodowy	1x din, 2x chinch	6x chinch	wbudowane w subwoofer	pełne okablowanie, zaczepy do montażu na ścianie
Manhattan Multimedia SP-5100	5+1	tak	panel przewodowy, analogowe potencjometry	1x jack, 6x chinch	6x chinch	wbudowane w subwoofer	pełne okablowanie

ONR JEST BOSCHI

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCH DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.
HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.
W MARCU NIE OPRZESZ SIĘ SIŁE BOHATERÓW SERIALU ANIME „KANDYDATKA NA BOGINIĘ”.

HYPER@CPLUS.COM.PL



KANDYDATKA NA BOGINIĘ

rozrywa

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE **CYFRA +**
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo rozpocząć prenumeratę

Wybieram następujący okres prenumeraty: ☐ na rok z CD - 174 zł ☐ na rok z DVD - 182,40 zł*

Prenumerata roczna z prezentami PROG. EDUKACYJNY ☐ ETEACHER 3.0 ☐ PCF ☐

Prosimy o zaznaczenie: ☐ na półrocze z CD - 99zł ☐ na półrocze z DVD - 103,20zł*

znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru: ☐ na kwartał z CD - 51zł

Zamawiam numery archiwalne ☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miasto/powiat Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Młodocinowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis _____

*Uwaga: płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w numerach nieparzystych

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl> - istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31 do 36 oraz 517 05 80
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukienice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

W PRENUMERACIE TANIEJ!

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz **222 zł**
w prenumeracie tylko **174 zł**
oszczędność: 48 zł
czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz **111 zł**
w prenumeracie tylko **99 zł**
oszczędność: 12 zł

ponadto:

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 200 osób



PROGRAM EDUKACYJNY

Język Polski Wiem Wszystko to jeden z najciekawszych programów wspomagających naukę języka polskiego. Uczniowie ostatnich klas gimnazjum oraz szkół średnich znajdą w nim wspaniałe narzędzie wspomagające naukę. Nieocenioną pomocą służyć będzie także wszystkim przygotowującym się do egzaminu maturalnego lub na wyższą uczelnię.

Obszerny materiał zawarto na dwóch płytach CD, a dodatkowo wraz z programem "Język Polski Wiem Wszystko" otrzymasz również fantastyczny prezent - pełną wersję programu **Historia Kina**.

- dla 80 osób

Fundatorem programu jest:

Firma EXE

ul. Kolisty 8
54-152 Wrocław
tel. (071) 3537002
exe@exe.com.pl

zajrzyj: www.fajny.pl

ETEACHER 3.0



Program do nauki języka angielskiego
ETEACHER 3,0
- dla 70 osób

PCF



PCF dwa wydania
- nr 4 i 5/2004
dla 50 osób

Uczymy od podstaw! Miesięcznik wydawany od 2000 r, w każdym numerze płyty z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.



SMS FANTASY

WWW.MOBILA.PL

LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON

017886	005804	019241	007818	002797
006966	008313	003798	008258	016938
003369	007264	018021	002894	018294
015632	003817	003003	006506	005810
008066	007842	005582	003791	016210
017884	018011	017883	019352	007203

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6130i, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, Alcatel: OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, Ericsson: T20i, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, Motorola: C320, C380, T720i, T722i, V60i, V66i, Sony Ericsson: P800, T300, T60i, Siemens: A50, C55, M50, MT50, S55

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć nowe logo wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer logo) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wysyłaj AA22.A(numer logo), Motorola wysyłaj AA22.M(numer logo), Sony Ericsson i Ericsson wysyłaj AA22.E(numer logo), Siemens wysyłaj AA22.S(numer logo). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer logo) numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.105599.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem logo.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

AA22.011541	AA22.016291	AA22.010504	AA22.020847	AA22.016107	AA22.015726
AA22.011544	AA22.017666	AA22.017048	AA22.017618	AA22.010488	AA22.009310
AA22.016176	AA22.009290	AA22.009267	AA22.017039	AA22.010474	AA22.011548
AA22.009264	AA22.015702	AA22.009465	AA22.009309	AA22.018696	AA22.016058

LOGOSY KOLOR SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

AA22.024661	AA22.024659	AA22.020555	AA22.019566	AA22.020361
AA22.022112	AA22.021604	AA22.022716	AA22.022860	AA22.023329
AA22.022134	AA22.021960	AA22.021348	AA22.021351	AA22.021381

Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

GRAFIKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ

AA22.S019681	AA22.S024417	AA22.S019734	AA22.S024416
AA22.S022968	AA22.S019662	AA22.S024419	AA22.S019650
AA22.S019680	AA22.S019663	AA22.S019728	AA22.S019657

Siemens: S45, SL45i, ME45, S55

DZWONKI SIEMENS SMS 7365 3,66 ZŁ

AA22.S024622 Jennifer Lopez, Baby I love you
AA22.S024403 Nelly, Dilemma
AA22.S024371 Black Eyed Peas, Shut up
AA22.S024210 Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA22.S024623 Girls Aloud, Jump
AA22.S024368 Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA22.S024212 No Doubt, It's My life
AA22.S024625 Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA22.S024405 Outkast, Hey ya
AA22.S024406 Evacescence, My Immortal
AA22.S024402 Mezo, Aniele

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wysyłaj SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonek) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonek) numer telefonu znajomego np. AA22.S105599.505779351

MONO 7265 2,44 zł	POLI * 7365 3,66 zł	HIT ZA HITEM NOKIA	MONO 7265 2,44 zł	POLI * 7365 3,66 zł	NAJTANSZE DZWONKI	TAPETY KOLOR SMS 7365 3,66 ZŁ NOKIA
-------------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------	---------------------------	----------------------	--

AA22.024634	DD22.001507	Andrzej Piaseczny, Teraz placz
AA22.024633	DD22.001508	Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA22.024631	DD22.001510	Girls Aloud, Jump
AA22.024550	DD22.001468	The Offspring, Hit That
AA22.023387	DD22.001466	Reni Jusis, Ostatni raz nim znikne
AA22.024531	DD22.001503	Sting & Mary J. Blige, Whenever I Say Your...
AA22.024529	DD22.001469	Pink, Trouble
AA22.023391	DD22.001470	Texas, Carnival Girl
AA22.024378	DD22.001493	Dido, Life For Rent
AA22.024380	DD22.001492	Black Eyed Peas, Shut Up
AA22.024374	DD22.001491	Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA22.024246	DD22.001490	Hey, Muka
AA22.023369	DD22.001461	Holly Valance, State Of Mind
AA22.023015	DD22.001456	Justin Timberlake, Seniorita
AA22.023014	DD22.001455	Christina Aguilera, Can't Hold Us Down
AA22.022275	DD22.001489	Black Eyed Peas, Where is The Love
AA22.024248	DD22.001488	Robbie Williams, Me And My Monkey
AA22.024240	DD22.001487	Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA22.024244	DD22.001486	No Doubt, It's My life
AA22.024548	DD22.001506	My Immortal
AA22.023584	DD22.001498	Mezo, Aniele
AA22.021837	DD22.001495	Outkast, Hey Ya
AA22.024525	DD22.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time

AA22.022491	DD22.001427	Boombfunk MC's, Freestyle
AA22.023589	DD22.001480	Smerfy
AA22.023929	DD22.001483	Nelly Furtado, Powerless
AA22.023793	DD22.001482	Funeral For A Friend, Juneau
AA22.023385	DD22.001464	Groove Coverage, Poison
AA22.024678	DD22.001516	Pietnastu MC, Trzeci wymiar
AA22.024677	DD22.001517	Jeden osiem L, Jak zapomniec
AA22.023366	DD22.001463	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA22.023365	DD22.001462	Atomic Kitten, If You Come To Me
AA22.023368	DD22.001459	Evacescence, Going Under
AA22.023714	DD22.001477	French Affair, Comme Ci Comme Ca
AA22.024676	DD22.001513	Michał Wiśniewski, Daj mi siebie
AA22.024675	DD22.001514	Fenomen, To nie tak
AA22.024549	DD22.001505	Jennifer Lopez, Baby I Love You
AA22.024382	DD22.001494	Alicia Keys, You Don't Know My Name
AA22.024679	DD22.001518	Pięć Dwa Dębicz, Kto
AA22.024527	DD22.001504	Robbie Williams, Sexed Up
AA22.023715	DD22.001478	Metallica, Nothing Else Matters
AA22.024674	DD22.001515	Ascetoholiz/szad, Suczki
AA22.024673	DD22.001512	Alex, I'm Still Alive
AA22.023386	DD22.001465	Michael Jackson, One More Chance
AA22.017083	DD22.001386	Peja/Slums Attack, Glucha Noc

* tylko dla telefonów Nokia: 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

024562	024568	024555
024465	024460	024536
024464	024356	023691
023409	023688	023694

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wysyłaj ND22.(numer tapety)
NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wysyłaj NG22.(numer tapety)

Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonek) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wysyłaj SMS o treści: DD22.(numer dzwonek) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer logo lub dzwonek) numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351. Przed pobraniem dzwonek polifonicznego, kolorowego logo i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.



Myśl miesiąca:

Milczenie jest często najmądrzejszą rzeczą, jaką możesz powiedzieć.

Hej! Dzisiaj nie będę się rozpisywał, bo szkoda miejsca na wstęp, gdy dużo ciekawych listów do wydrukowania. Zachęcam jedynie do lektury (no i pisania listów do AR) i nie zapominajcie o Action Magu na CD. I to wszystko.

Zabójczo gry

Czasem zdarza mi się obśmiewać „dziwne” teksty o grach zamieszczane w różnych pismach. Prosiłem was, byście nadsyłali takie perełki, jeśli je gdzieś znajdziecie. Jeden z czytelników tak się wczuł w rolę, że nie tylko mi coś takiego przysłał, ale... i samodzielnie skomentował. Zabiera mi chlebek, ale niech tam. :)

✉ „Salony gier w Rewalu przyciągają tłumy ludzi w różnym wieku. (...) Właściciele i pracownicy tych salonów też nie są bez winy. Żetony do pełnych agresji gier bez ograniczeń sprzedają nawet najmłodszym dzieciom. A przecież powodem licznych bójek są właśnie tego typu zabawy...”

Czytelnik: No pewnie! Po partyjce w Enter the Matrix biegam po ścianach, omijam kule i rozwalam spotykanych przechodniów! Ja chcę do psychiatryka! Jestem niebezpieczny dla otoczenia!

„...Bijąc się z kolegami, często używają brutalnych ciosów”.

Cz: No pewnie!!! U mnie w szkole latają powyrywane głowy z kręgosłupami tak jak w MK4! Nawet dyrektor zrobił taki wielki wentylator

i sufit z kółkami, byśmy mogli sobie robić spike'a i fan fatality! :P

„...Na widok krwi śmieję się”.

Cz: Of course! Ja też się cieszę, jak w Crimsonland cały ekran jest w zwłokach potworów, a perk Bloody Mess to wspaniała rzecz! Inna sprawa, że jak kiedyś włączyłem r****n.com [strona z wszelakimi obrzydlistwami, nie polecamy! - red.], prawie się po... zwróciłem śniadaniem! Gdy ja widzę RZECZYWISTĄ krew, niedobrze mi się robi.

„...nie są wrażliwi na krzywdy i nie-szczęścia ludzi. Nic sobie nie robią ze śmierci”.

Cz: Zgadza się. Dlatego niedawno rzycałem, gdy zmarł dziadek...

„...i czasem ten temat je bawi”.

Cz: Żarty mają to do siebie, że żartuje się ze wszystkiego i wszystkich. Począwszy od Jasia, poprzez Boga, na śmierci kończąc. I co w tym złego, jeśli jest to w granicach dobrego smaku?

„...Kończy się tak, że nie szanują swoich rodziców, pyskują”.

Cz: Cholera, w moim wieku mam chyba prawo sprzeciwić się rodzicom czy się zdenerwować, co??? Nie oznacza to, że mam ich w d***. Z moim tatą zazwyczaj sprzeczamy się co najmniej raz dziennie, ale to pierdoły w stylu „nie mogę znaleźć płytki” lub „co za syf mi w komputerze zrobiłeś!“. Zdarza mi się wkurzyć mamę, ale wszyscy się kochamy. Głupie kilka milionów bitów + kupa złomu nie jest w stanie takich rzeczy zburzyć!

„...używają wulgarnych słów i opuszczają lekcje”.

Cz: Pewnie! Te wredne gry uczą przeklinania! Założę się, że 100% dresów i co najmniej 60%-70% uczniów uczy się z gier angielskich przeklinać po polsku! (...) Pokażcie mi grę, w której jest przynajmniej połowa przekleństw po polsku, jakie się słyszy na co dzień w szkole i na ulicy!

„...Podsumowując, dzieci nie powinny grać w takie gry!”.

X-fenek

A dziennikarze pisać takich tekstów. Niestety w obu przypadkach są to tylko pobożne przypuszczenia, bez szansy na ich realizację, bo pierwsi mają z tego dużą radochę, a drudzy - dużą kasę.

Action Reaction

✉ Piszę w odniesieniu do listu Frenchmana z AR w numerze 1/04. Bardzo podobał mi się pomysł na ten list, ale jego autor zapomniał o jednej grupie, do której (poniekąd) sam się zalicza... zresztą ja też. Aby trzymać się zasady rymowania, nazwałbym tę grupę „ponieważ pomysłu nie mam żadnego, skomentuję list kogoś innego”. Uważam, że nie można o tej grupie zapominać, bowiem dość duży odsetek listów do AR zaczyna się takimi słowami jak w moim liście.

Solaris

✉ Hej Smuggler! Dzięki! Jestem samcem i patrząc na listy w Panopticum doszedłem do wniosku, że faceci są znacznie głupszy od kobiet (straszenie!). One piszą takie ładne listy, a my - wstyd gadać. :P ALE! W Ladies' Corner, w numerze styczniowym zobaczyłem list Agaci. Uśmiełem się do tego i dowiedziałem się, że tam też można znaleźć „yntelegetne” osobniki (osobniczki?).

Gibbon_with_a_Ribbon (aka Blazey)

Jeden z czytelników jednak poczuł się dotknięty moją odpowiedzią na list Agaci. Że chamska ponad wszelką normę itd. Ja powiem tylko jedno - jak się kogoś wali pięścią w oko, nie powinno się narzekać, że w rewaniu dostaje się w zęby...

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to wszystko, co na temat CDA znalazliśmy na forach dyskusyjnych itd.

Styl i ortografia listów bez zmian.

Jak kupujemy CDA?

HopkinZ: Aaaa... mama kupiła numer jak szła do pracy i muszę do 15 czekać. :(

Colidor: Ja niestety muszę czekać aż wyjdę z pracy i pożyczę od żony kasę na CDA, bo u mnie w portfelu pusto, wypłata jutro a ja chcę mieć CDA już dziś.

GotEN: Ja nie miałem czasu iść dziś do Empiku, ale jutro wstanę o 6:00 i biegnę do kiosku po nowe CDA. Muszę je wziąć do szkoły bo mam klasówkę z historii. Jak gość zobaczy nowy numer to zacznie czytać i będzie można ściągać (u niego trudno się to robi).

Wężyca: Dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA, dzisiaj CDA. Kurcze blaszka, lecę do kiosku!

Maks: Już się szykuje do wyścigu z kumplami, małe miasteczko - 5 miejsc gdzie można kupić CDA w każdym miejscu po 4, chętnych do CDA - 43, muszę zdążyć przed nimi.

Tiger #M: dziś mi się zdarzyła dziwna historia: kś: szedłem do szkoły, a po drodze jest kiosk. Myślę sobie „kupię nowe CDA” no i podchodzę do kiosku i kupuję. Odchodzę trochę i zaczynam chować nowe CDA, aż nagle słyszę głos gościa z informatyki: „czy jest może CDA?” pyta się. „Nie nie ma już...” odpowiada mu kioskarka... Ja się odwracam i widzę że informatyk się na mnie patrzy. Zrobiłem głupi uśmiech i szybko uciekłem bo by mnie szantażował...

Frajer: Za jedno CDA miałbyś piątkę albo i szóstkę na półroczu... :)

Jak czytamy CDA?

Wężyca: Ja za to za każdym razem gdy przychodzi ciepłutki numer CDA - czytam najpierw ten, a potem wywalam wszelkie CDA na tapczan i zaczynam czytać wszystkie po kolei (żeby tak czasem o czyś nie zapomnieli. ^^)

Skalny Troll: Heh ja zawsze czytam stare cda jakieś 2-3 dni przed nowym zawsze rozbraja mnie na luzie i ar (tata ostatnio się pytał czy ja cda na pamięć się uczę.)

Amadriena: Wczoraj dostałam ataku śmiechu siedząc w takim jednym pomieszczeniu, nazwijmy to - sanitarnym Mama mi się przestraszyła, a ja poprostu przeczytałam opinię Elda

• The Sims: Makin' Magic.

Paweł007: Heh, fajnie dzisiaj miałem na angielskim. Każdy miał przynieść swoje ulubione pismo\gazetę\magazyn. Okazało się że wszyscy przynieśli CDA (dziwaczyny nie wszystkie...). Jako że mam prenumeratę, to zaszpanowałem że mam nowy numer i... nauczycielka nie mogła prowadzić lekcji, bo tylko nowe CDA i nowe CDA... Skończyło się to tym że lekcji prawie nie było, a wszyscy czytali nowe CDA i rechotali przy AR i NL.

Sotha_Sil: No i przez AR mam mokre spodnie. Hehe... „Ludzie i Ludziska”. Ja nie wiem normalnie skąd się tacy ludzie biorą? (...) Nic tylko siedzieć, czytać i opróżniać się w niechcianym momencie.

Cooler: Nie czytałem Action Redaction przez jakieś 20 numerów... a potem gdy je odkryłem i czytałem stare wydania-prawie się ze śmiechu posikałem (straszne przeżycie...! te palpitacje serca).

Zapasy w błocie

Czyli wypowiedzi antyfanów.

• CDA śmierzdi

bajrak: „CDA śmierzdi” lol :D nie kupuj już nic w tym kiosku.

4xpe: A ja tam nie lubię CDA ale mam szacunek dla ludzi pracujących tam i dlatego nie będę wyzywał ich ciężkiej pracy. moim zdaniem większość „czytelników” tej Gazety (smg-ugryz się!) rzuciła się tylko na płytki a Gazeta idzie w kąt, ewentualnie bardzo ambitni czytelnicy poprzeglądają screeny, oczywiście, jest też grupka osób, które przeczytają recki ale jest ich niewiele.

No, niestety tylko tak ze 100 000. Garsteczka taka malutka. :)

siła cda nie tkwi wcale w jakości Gazety, ale w pełnych wersjach zamieszczonych w tym (lub) czasopiśmie.

No dobra - ale dlaczego jest tak, że gdy nasze gry w rozmaitych plebiscytach „które pismo dalo w tym miechu najlepszą full wersję” nie zwyciężają, nakład w takim miesiącu nagle i gwałtownie nie spada (a konkurencja z lepszymi wersjami nie rośnie?). Gdyby było tak, jak piszesz - każda pełna wersja, jaka nie przypadła czytelnikom do gustu, powinna gwałtownie zanikać sprzedaż CDA. A czegoś takiego, ni cholery, nie ma. Potrafisz to wyjaśnić w ramach własnej teorii? Bo moja jest prosta: 90% czytelników CDA kupi kolejny numer tak czy siak, a pełne wersje co

Lekko spóźniona prośba

✉ Proszę jak możecie to przelajcie mi nowy Komputer pisze ze starego ktury ma zaledwie 333 mhz i dysk który ma 4 gb a jest podzielony na 2 gb a pamięć ma 120 a miał 32 ale dokupiłem do niego 120 i jakoś jest jak możecie to przelajcie mi taki PC jak napisze 3.000mhz 4 dyski po 128 gb i ram 512 i jakiś dobrą karte graficzną i muzyczną i ekran plazmowy i mysz bez przewodową i klawiaturę też bez przewodową proszę.

(dane znane redakcji)

Wiesz, Święta już minęły, Mikołaj sobie dawno poszedł. A kiedy był, takie prośby kierowaliśmy raczej we własnym imieniu. A wiesz co na to Mikołaj? „A wy co, @#\$%, frajera szukacie? Co to ja mam kopalnię pieniędzy i fabrykę prezentów? A do roboty, a sami na to zapracujcie!”. Cham... Swoją drogą, po paru godzinach dostałem aneks do tego listu:

...i jak byście mogli to jeszcze gta vice city.

Kiedy doliczujesz własnymi prośbami do najnowszego Mercedesa, to mnie obudź - abym cię posłał na drzewo, człowieku. :)

Prawda w oczy kole

✉ Wiem, że prawda w oczy kole, ale ktoś musi wam powiedzieć prawdę: CDA jest słabe. Przynajmniej w porównaniu z XXX. Oto, co mi się u was nie podoba:

1) Przyjmujecie współpracowników - chamów, takich jak Jacek Hałas aka Stranger. Jego niezwykle niski poziom kultury osobistej rzutuje oczywiście na jakość waszego pisma. Wystarczy popatrzeć na to, co wypisywał w Kaszance Zone w numerze 11/2003!

najwyższą dla nich miłą niespodzianką (lub nie). Pozostałe 10% kupi CDA (albo nie) w zależności od pełnych wersji. Ergo - większość kupuje nasz magazyn NIE z powodu pełnych wersji...

Antyfan: Osobiście nie lubię CD-Action uważam że jest to gazeta słaba, ukierunkowana na komercyjny sukces.

Jak wiadomo, celem pisma (PISMA, do licha, nauczcie się odróżniać GAZETĘ od MAGAZYNUI!) jest podnieść na rygi, co się zresztą może nasunąć jako logiczny wniosek po obserwacji tego, co się ostatnio w tej branży wyprawia. :) My jednak, wstrętnychy jedne, zamiast chwalebnie poleć po 2-10 numerach góra, od blisko 8 lat chamsko się komercjalizujemy, i trwamy. Bardziej o tym powodu wstydy. Oj, jak bardzo...

brak jej własnego stylu i charakteru, konkurencje pokonujecie swoją nijakością.

Skoro nie czytasz - to skąd o tym wiesz? Zresztą widać, że nie czytasz. CDA ma własny styl, w przeciwieństwie do licencyjnych wersji niemieckich czasopism, które żywem przenoszą na rodzimy rynek to, co się TAM wydawało - z wiadomym efektem. Codocharakteru - a wytrzymaj tak z 95 miesięcznych rund na ringu, wtedy zobaczysz, kto ma charakter (i jajka). A jeśli konkurencję wypieramy niakością - znaczy to, że albo konkurencja jest jeszcze dużo bardziej nija-

Też jesteśmy oburzeni. Naszym zdaniem gra zasługiwała na -1/10! A co on dał?!

2) EGM do ankiet w GW daje bezsensowne odpowiedzi, takie jak w nr 11/2003!

Umba! Umba!

3) W numerze 11/2003 nie podobały mi się też niektóre listy, które opublikowaliście, np. wszystkie 3 z Ladies' Corner albo ten od tego anonima o konkursie SMS? Albo ten od Gutka itd. Przykłady można by mnożyć. Wniosek, AR jest coraz gorsze.

GameMaster

Od następnego numeru przy każdym liście pojawi się adnotacja „Przeczytałem. Może być. Łaskawie zezwalam na publikację. Game(Fla)Master”.

Pytania z Ukrainy

✉ Przepraszam, że tak źle pisze po polsku bo jestem z Ukrainy (to tam gdzie Czarnobyl) i już są demo s.t.a.l.k.e.r.a.

Nie sz.p.a.n.u.j. :) Byliśmy u was i widzieliśmy. Nieźle jest.

Jestem maniakiem FPS-uw (...) Kocham Unreala (...). Kocham CDA bo jest zabijasty najlepsze czasopismo na świecie.

Może twój polski nie jest perfekcyjny - ale poglądy masz doskonałe. :)

Proszę odpowiedzieć na parę pytań:

1. Czy kiedykolwiek wyjdzie Unreal 3?

Powiem tak: jeśli ma być podobny do U2, wołałbym nie...

2. Jakie są gry podobne do Unreal 1?

Nie ma. Unreal 1 był jedyny w swoim rodzaju, niestety.

ka, albo publika chce właśnie tej nijakości (i wtedy z pretensjami do niej), albo ty po prostu chrzanisz jak po grzybkach (i to nie pieczarkach).

CDA - hit czy kłit

Oto fragmenty zażartej dyskusji...

sepu: Nie wypada pisać źle o CDA, bo zaraz wpadła Smuggler i tnie wypowiedź na mniejsze części, sklejając wszystko w losowej kolejności (...) żeby się trudniej czytało i trudniej było połapać, potem wszystko razem miesza, wyrzywa wypowiedzi z kontekstu i odpowiada zupełnie nie na temat, albo strzela jakimś dziwnym porównaniem, ewentualnie jedzie po autorze ad personam onanizując się swoją retoryką; W sumie jest to jakiś akt twórczy, i to co powstaje często zaskakuje, zadziwia i intryguje, ale po co się denerwować. :)

Tak, tak. Nie ma to jak rzeczowa krytyka podparta konkretnymi przykładami. :)

erton Fink: Też byłbyś taki kreatywny gdyby Ci płacił za robienie z siebie głupka.

Mnie za to nie płacą, ja to robię z miłości do bliźniego: dzięki mnie wiele osób się pociesza „eee, to że mną wcale nie jest tak źle”. Haczky w tym tylko taki, że ja robię z siebie głupka, bo

3. Czy istnieje możliwość zamówienia CDA na Ukrainie?

Tak, ale zagraniczna prenumerata jest 2x droższa od krajowej... :(

Nie moglibyście dać pełnej wersji Unreala 1?

Zamieściliśmy ją bodaj w numerze kwietniowym 2002 r...

Niech żyje CDA, a inne czasopisma niech zdechną.

(dane znane redakcji)

A nie, nie. Nie bądź tak okrutny. Niech sobie spokojnie żyją. W Czarnobylu! :P

Bla, bla, bla itp.

✉ Droga redakcjo CDA, bla, bla, bla itp. Skoro formalności już mamy z głowy, pozwólcie, że przejdę do sedna sprawy. Mianowicie zgadzam się z listem Reigna/ diakosa z nr 01/2004 (95) na temat coraz to głupszych, płytszych i bezpodstawnych komentarzy, jakimi raczysz czytelników AR!!! NO! Chodzi mianowicie o to, że odzywki w stylu np. „spadaj na drzewo” są w stylu 4 kl. szkoły podstawowej.

Sorki, ale tak dawno temu skończyłem czwartą klasę (i to liceum), że naprawdę nie pamiętam, jakie wyrażenia są teraz na topie w IV kl. podstawówki. Skoro jednak twierdzisz, że tak się tam wciąż mówi - wierzę na słowo. I od dziś mówię „spadaj z drzewa”. W końcu trzeba się rozwijać...

(...) Chodzi mi o te superekstra cool dodatki, jakie były w nr 12/2003. (I tu chcę również poprzeć list tego kolesia z długą ksywką, co się zaczynała mniej więcej tak „Spadło mi na głowę...”) Do tej pory jak ktoś mówił, pisał, a nawet myślał, że CDA jest komercyjne, byłem gotów

wyzwać go na ubitą ziemię!!! No, ale po tamtym? Ja rozumiem, że pełna wersja „Tony Hawk's Pro Skater 3” musi kosztować, ale przynajmniej NAS, tak - nas, swoich wiernych czytelników - nie oszukujcie, pisząc (cytat) „bonusowy kompakt dla fanów motoryzacji” albo „100-stronnicowa książka pt. Gadżety 2003” - i że jest ekstra? NIE JEST!!! Ani jedno, ani tym bardziej to drugie!!! Nie oszukujcie nas, przecież to widać od razu - to po prostu krąk reklamujący. „Automoto” i różne marki samochodów. Wskazę też same reklamy. A wszystkich po co? Aby koszty THPS 3 się zwróciły. No i co, mam rację!!!

Wróg

Nie masz ani trochę. Dodatki są bonusowe, czyli bezpłatne. Nie podobają się - do kosza i po problemie, nic nie jesteś na tym stracony. W „Gadżetach” właściwie nie ma reklam, natomiast jest sporo konkursów, w których mogliście wygrać sprzęt. I gdzie tu komercja? Że rozdajemy nagrody? Że totalnie za friko otrzymujesz dodatkowo rzeczy? A licencja na THPS3 wcale nie była (wiele) droższa niż na inne gry...

Rasiści?

✉ Troszkę razi mnie sprawa „DVD-Action”. :) Wygląda to jak odmiana rasiizmu (nic nikomu nie zarzucam!). Czemu? Ano dlatego, że ci, którzy nie wyposażyli maszynek w DVD-ROM-y, dostają znacznie mniej za te same pieniądze. Zatem „Pan na obiad dostanie stek, a czarny niewolnik się napracował, a dostanie resztki”. Nigdy was jako czasopisma nie chciałem beszać i nie beszałem, ale akurat ten detal mnie denerwuje. Akurat mnie nie grozi ten „niedostatek”, bo mam DVD-ROM i stałe łącze, więc jeśli czegoś nie dadcie, sam to ściągam, ale wczujcie się w rolę czytelnika bez DVD-ROM-u. Gracz czeka z utęsknieniem na demko Polan II, a okazuje się, że będzie tylko na DVD. :(Smutne, ale prawdziwe.

Elvis

chcę (i bawi mnie to) - a oni nimi po prostu są. :)

•Cdaction to jeden wielki badziew. Nie będę uzasadniał dlaczego tak myślę, poprostu tak jest.

Jesteś głupi jak but z lewej nogi. „Nie będę uzasadniał - dlaczego tak myślę. Po prostu tak jest, i już”. Miłe, nie? I jakże przekonywujące!

Najlepszym tego dowodem jest zuchwały smuggler, pewny swojego zadufany w sobie redaktor od siedmiu boleści.

Zdrabnianie imion/funkcji jest jeno dowodem żalosnej bezzilności. Skoro nie można się czegoś czepić, przynajmniej niech będzie: smuggler, redaktor, a to jeszcze przekreślić i już niemal orgazm intelektualny u bluzgacza. Tylko że ja mam takie zagrywki w dupci... :)

hugo: Fak, fak, fak, fak (...) fakam na CDA!

Ju, ju, ju, ju - jujam na ciebie. :)

•Smuggler to frajer i nie umie pisać tekstów dobrych.

Za to idiotów rozpoznać bezzbilnie - na ich widok strzygę uszami. Hm... przykro mi, ale podczas lektury twego tekstu moje uszy aż furkotały. I widzę, że dla wielu CDA = Smuggler. Wielkie

dzięki, bo to jest dla mnie naprawdę DUŻY komplement

tadekul: CDA to, nie ma co ukrywać, najpoważniejsze (nie w sensie powagi tekstów, tylko w sensie że największe/najlepsze) pismo w Polsce, traktujące o grach komputerowych. Inne pisma próbują zdobyć czytelnika tylko pyłkami z umieszczonymi na nich grami. W CDA też są dobre gry ale są one równorzędne, a nie nadzrędną częścią magazynu. Na CDA są też kłaki, których brakuje w innych pismach. Cena CDA jest wysoka ale za jakość niestety trzeba płacić.

Toldi GOL: tadekul --> Zauważ że to właśnie CDA ma najwięcej płytek dołączonych do magazynu na całym polskim rynku.

Guzik prawda. Standardowo mamy 3 CD, niekiedy promocyjnie dodajemy czwarty albo DVD + 1-2 CD. XX też daje 3-4 CD, XY dawał w porównaniu 5 CD (że o DVD nie wspomnę), a są i wydawnictwa, co dają „2 strony + 8 CD”. Zrobić może tak: podzielić liczbę CD przez objętość pisma - zobaczmy, na ile stron wypada 1 CD. Wtedy pogadamy, kto daje ich dużo...

Merytorycznie gazeta jest słaba - zasada ilość, a nie jakość.

Rozumiem, że skoro (dość) jest dużo CD, teksty

Ludzie! Jeśli by patrzeć w ten sposób, mieszkaniom dużego miasta dyskryminuje tego z mniejszej miejscowości - bo może pójść do multiplexu, klubu, pubu itd., a tamten nie. Mieszkający nad morzem dyskryminuje mieszkańca Wrocławia, bo może pochodzić plażą, kiedy zechce, a z Wrocławia musielibyśmy jechać pół dnia i jeszcze za to płacić. Nic nie poradzę, że na DVD jest więcej miejsca niż na CD. Ponadto gdyby nie DVD, demo Polan nie pojawiłoby się w CDA WCALE (na CD nie ma tyle miejsca). A było też wiele innych dem, jakie chcieliśmy pokazać. Moglibyśmy wprawdzie dołączyć do CDA dodatkowych 6 CD - czyli w sumie 9-10, ale wtedy cena pisma odpowiednio by wzrosła - i też byście się pluili. Smutna prawda jest taka, że „jeśli chcesz coś mieć, to SAM se to kup”. Napęd DVD kosztuje dziś ciut więcej niż 256 MB RAM, a dużo mniej niż przeciętna karta graficzna. Może warto zacząć odkładać kasę, zamiast oczekiwać, aż ktoś/coś uczyni cud i powiększy CD do rozmiarów DVD? (I na tym kończę publikowanie listów od „poszkodowanych” czy „dyskryminowanych” posiadaczy CD-ROM-ów.)

Ladies' Corner

✉ 1. Wkurza mnie, że kiedy nie lubicie jakiejś postaci (np. Lara Croft, Simsy), to po wyjściu gry z jej udziałem prosto z mostu walicie, że gra jest beznadziejna.

Simsów do bardzo nie lubimy, i owszem, ale zauważ, że co pojawi się jakiś dodatek, dostaje dobrą ocenę (o ile jest dobry). Po prostu potrafimy spojrzeć na tę grę profesjonalnie. Z Larą to chyba jakaś brednia. Wielokrotnie gościła ona na naszych okładkach, a nawet sponsorowaliśmy kilka lat temu wizytę jej body-dublerki w naszym kraju itp. My lubimy Larę! Tym bardziej nas smuci, że twórcy jej przygód najwyraźniej do niej niedorośli, jako że kolejne TR systematycznie dotują i psują markę Lary.

Czasami trzeba się przełamać i napisać dobrą recenzję - pomijając to, że występuje tam nie lubiana postać (to odnosi się do Czarnej Iwany i jego recenzji TR6). Pomijam uczciwego recenzenta Huta Sędzimira.

MUSZA być słabe? A co to za argument. Wysoki /ładna znaczki, że MUSI być głupi(a)?

greyman: Smuggler, przy(c)hamujcie :) trochę! Od trzech-czterech miechów staram się wam dokuczyć, złośliwą uwagą na temat CD, a tu znowu lipa! (Jak tak dalej pójdzie to zapomnę co chciałem powiedzieć :) Moze (...) zaczniecie dawać badziewia, o których nigdy lub niewiele słyszałem, jak np. hmm, nie mogę sobie niczego przypomnieć :) Ehh, kolejne CDA - kolejny wypas, to się robi nudne :)

qbaa: Naprawdę zdrowo mnie wkurzacie! Przez ostatnie 3 miesiące dajecie tak dobre pełne wersje, że po prostu nie da się ich nie kupić. (...) Jak tak dalej pójdzie to 1) zbankrutuję przez was, 2) będę tylko grał i nic poza tym 3) w ogóle będzie nieciekawie. Żeby mi się to więcej NIE POWTÓRZYŁO! A jak nie to... będę zmuszony kupić kolejny numer, albo zamówić prenumeratę, (a wtedy to już będę musiał robić w polu, żeby kupić kolejne CDA).

Różności

Ramzel: „Sqd Najwyższy Ramzela” uznaje

Dobłą recenzję napiszemy wówczas, gdy gra z Larą taka właśnie będzie. TR6 poniósł artystyczną klępkę - czy to się fan(k)om podoba, czy nie.

2. Ale z was szowiniści! Prawie wszystkie listy są od chłopaków, a tylko w Ladies' Corner ze 4 od dziewczyn - ludzie, dziewczyny też się znają na kompie, drukujcie ich listy uczciwie!

Ines

No, to je piszcie, u licha. Proste, nie?

✉ Postanowiłam do was napisać, ponieważ niedawno zdarzyła się straaaszna rzecz... Otóż, któregoś pięknego dnia poszłam z koleżanką do Empiku z zamiarem kupienia CDA. Najpierw chciałam przeglądnąć pismo (nie wiem - czemu, ale zazwyczaj robię to od końca) :) Natrafiłam na dział „Tipsy” - wtedy ona (moja koleżanka) chciała looknąć, co czytamy... kiedy zobaczyła nagłówek, zaczęła krzyczeć „tipsy?! Pokaż wzory!!!”. Jak się zapewne domyślacie, chodziło jej o tipsy na paznokcie... (...) I jeszcze jeden tekst mojej genialnej pani od informatyki (która na szczęście już mnie nie uczy) :) „komputer cię oszukał!”. Ekhem, jak komp może oszukać? Tego się już chyba nigdy nie dowiem... Jak ktoś chciałby napisać, to podaję mail. :)

Arwena, arwena.16@wp.pl

PC vs. konsola

✉ Argument nr 1 to gry, które „chodzą bez płyty”. Znajdź mi taką na PSX. Argument nr 2 - każdą grę z PSX da się przerobić tak, by działała na PC, natomiast z przerobieniem gry z PC na PSX mogą być problemy (mocno ograniczona ilość guzików na gamepadzie względem klawiszy na klawiaturze PC).

PS Skąd Qn'ik wytrzasnął w recenzji Wormsów tę „dehelmintyzację”? I co to jest?

Blaster vel Mucha

wszystkich twórców CDA za winnych odciągania uwagi maturzystów od nauki. Ci ludzie z premedytacją tworzą pismo przez które maturzyści zamiast się uczyć, to grają albo czytają!!! Za tak okrutny czyn wymierzam im karę: skazuję ich na „MAILMOMBING”!! Wyrok zostanie wykonany natychmiastowo! 5... 4... 3... 2... 1... 0... BOOM! BOOM! BOOM! BOOM! BOOM! BOOM! BOOM! BOOM! BOOM!

RoŻy: Na (publikację w) Panopticum to trzeba sobie zasłużyć nie tylko brakiem sensu i argumentów - konieczna jest też nienachalna inteligencja.

Spodobało mi się określenie „nienachalna inteligencja” :)

A tu narkoman na głodzie...

• W piątek wbiłem kosę w swojego ps2 i nie dość że wybuliłem 500 zeta za naprawę to jeszcze serwis odciął mnie od konsoli do dzisiaj do godziny 16, normalnie chyba zaraz zaczął łazić po suficie, już nawet pozmywałem - a ciągle jest ta sama godzina!!!

Tego nie wie nikt, z Qn'ikiem na czele (od momentu gdy wytrzeźwiał).

✉ 1. Na PC wydatek jest jednorazowy (zakup PC), ale duży (gry można znaleźć - bynajmniej nie na śmietniku lub bazarku już za 5 zeta i niekoniecznie złe!). Na konsole wydatek jest wielorazowy (konsole w cenie od ok. 500 zeta, gry za ok. 200 zł jedna!).

2. Konsole po zużyciu graficznym właściwie nadają się na śmietnik, w PC można wymienić poszczególne części (fakt, że niekoniecznie tanio, ale zawsze!).

Czasem koszt upgrade'u wynosi tyle, że mógłbyś nową konsolę kupić (a starą wywalić...). Wiem coś o tym, niestety.

3. A gdzie niby znajdziesz pismo konsolowe z pełnymi wersjami gier? Dema nielicznie się zdarzają, a i na te trzeba mieć odpowiednią konsolę.

4. Do konsoli jest - poza tym - potrzebny telewizor (wątpię, aby ten rodzinny się do tego nadawał z wiadomymi względami: „mamo, ja chcę Tekkena! Nie, synku, oglądamy program o historii jajeczniczy”). ;)

5. W jaki sposób podkreścisz procesor w konsoli?

dexter

A po co, skoro i tak wszystko chodzi szybko i nie skacze?

✉ (...) Mam argument do wszystkich „wojowników o sprawiedliwość” - głęby jesteście :) Bo dla każdego - co kto lubi. Ubóstwiam mordobicia? Wybierz PS2 (Tekken4, VF4evo). Uwielbiasz gierki przyjemne i sympatyczne? Tu, odpowiedź może być GameCube (Marian i ekipa). Strategie? No, tu już tylko PC. Prawda jest taka, że każdy sprzęt do grania jest tak dobry jak gry na niego. Nie twierdę, że na PC gry są dużo lepsze niż na konsole, ale na pewno nie są dużo gorsze, jak to liczni jaśnie oświeceni starają się

Na koniec plebiscyt na najlepszą grę roku 2003 (dołączoną w pełnej wersji do pisma), przeprowadzony przez jeden z wiodących polskich serwisów internetowych.

1. Tony Hawk's Pro Skater 3
2. Soldier of Fortune
3. Vampire: The Masquerade: Redemption
4. Red Faction
5. Quake 2

Jak widać - w pierwszej piątce mamy aż 4 przedstawicieli (i trzy pierwsze miejsca), zaś w drugiej piątce znalazły się ponadto 2 nasze gry. Zatem - 60% najlepszych gier ukazało się w CDA. Dodam też, że w bliźniaczej ankiecie - na NAJGORSZE gry - nie widniało NIC z CDA. Co więcej, w plebiscyście styczniowym (najlepsza gra miesiąca dołączana do pisma) wygrało Homeworld. A propos tej gry:

CoSta: zainstalowałem se tego homeworlda... i tak do siódmej nad ranem dziś siedziałem. K*** mać, ta gra uzależnia! :)

udowodnić. I tu i tam zdarzają się shity.

Gibbon_with_a_Ribbon

✉ JA - nieprzekupiony posiadacz konsoli (...) wielbiący swą maszynkę do grania (...), mam to niewątpliwie szczęście posiadania i PS2, i dobrego PC. (Z tego powodu uważam się za obiektywnego w tej kwestii.) (...) Na PC królują gry online (...) - tych nie ma na konsolę, trudno też porównywać komfort konkurowania w FPP na Piecu, posługując się myszką z męczenniem się analogiem. Ale przecież aby grać w parę osób na kompie w taką grę, najczęściej trzeba się udać do kafejki internetowej, podczas gdy posiadacz konsoli wręca kolede pad - i koniec bajki. Podobnie rzecz się ma z grami - trudno wyobrazić sobie Final Fantasy X na kompie (aaa, sorry, przepraszam, zapomniałem o emulatorach - buhaha) czy Warcraft, Diablo 2 na konsoli.

Dyzma

Panopticum

✉ Jako wieloletniemu fanowi i czytelnikowi pisma CD-Action niestety przyszło mi napisać jego krytykę. NIESTETY. Dopóki wydawcą pisma było SilverShark (tym przypadku chce się powiedzieć św. pamięci), pismo było spoko: ciekawe, interesujące i co najważniejsze - aktualne. Teraz, po przejściu CDA przez spółkę Bauer - pisma po prostu nie da się czytać. Otwierając CDA, zaczynam się śmiać. W tytułach w kąciu „za 5 12” umieszczacie gry, które od dawna stoją na mojej półce (przynajmniej z miesiące), nie mówiąc już o pozycjach recenzowanych, które stoją od tak dawna, że już w nie dawno nie gram (4 miesiące).

W obu przypadkach są to naturalnie piraty, a do tego zapewne wersje beta. Jednak czy to wina CDA, że tam się zaopatrujesz?

Dla mnie jest to śmieszne, że pismo, które co prawda ma największy nakład z pism tego typu, może sobie pozwolić na takie zachowanie się w stosunku do czytelników.

Idzie o NIEkorzystanie z giełdy i recenzowanie gier w ich wersjach finalnych - od producentów, a nie bet czy piratów? O-bu-rza-ją-ce lekceważenie, racja!!!

Dla mnie jest to wstyd dla CDA.

A dla mnie - powód do chwały.

Kiedys - kiedy ktoś mówił, że czyta CDA, wszyscy automatycznie rzucałi się, by też przejrzeć, jakie nowości są na rynku. Teraz, kiedy słyszysz o CDA - padają komentarze typu „tego szmatławca czytasz?” lub „ta gazeta jest tragiczna!”.

Oj, to straszyszne! Opinia z ust takich fachowców (i do tego ludzi przestrzegających prawo) jest dla nas porażająca. To tak, jakby dres stwierdził „ten utwór Mozarta jest do d...”. I Mozart pewnie by umarł - z rozpacy - jakby



Tipsy

Apache Longbow Assault

Kody do leveli
JKAMMO
JKGODM
JKMUSC

Bionicle

•Extras Menu
Zbierz wszystkie lightstone każdym Toa.

•Takua Nuva
Przejdź grę każdym Toa.

d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal___
d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard___
d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real___
d=4.5

•Easter Eggs
Wrap party!
(aby ujrzeć ukryte zakończenie)
W Liberty Island idź do kwatery UNATCO. W pierwszym pokoju zobaczysz flagę UNATCO. Weź ją. Zanieś ją do biura Manderly i idź do łazienki - wrzuć flagę tam, gdzie trzeba - i spuść wodę. Zostaniesz teleportowany na dość specyficzne party. :) Obecni na nim goście zmieniają się w zależności od tego, kogo utukłeś podczas gry.

Kreed

Podczas gry naciśnij [~], aby otworzyć konsolę - i wpisz:
g_fly 1 - latamy
g_fly 0 - wyłączamy lot
fly - tryb lotu
gotoroom roomXX - jesteś w pomieszczeniu xx (np. gotoroom room01)
cl_showinfo 1 - ilość FPS
cl_showinfo 0 - anuluje poprzedni cheat
hitpoints 10000 - mocny jesteś :)
g_noclip 1 - przenikanie przez ściany (włącz tryb lotu)
game_godmode XX - god mode on, XX - ilość energii
game_godmode 0 - anuluje poprzedni cheat
addwpn ? - lista broni
addwpn XX - dostajesz broń z nr XX
suicide - pa, pa
map xx - ładuje mapę xx (lista map w katalogu Areas)
exit - wyjście do Windows

Mobile Forces

•Widok TPP
Naciśnij [T] i wpisz: Behindview 1. Jeśli chcesz wrócić do widoku FPP, ponownie naciśnij [T] i wpisz: Behindview 0.

Northland/Wyprawa na Północ

Podczas gry wpisz:
funlarry - gra ma szybsze tempo
funmapverybig - pauza
funmapverysmall - wyposażenie budowl
funexplore - odkrywa mapę

Pax Romana

Podczas gry wejdź do chat-boksu (przycisk na dole po lewej) i wpisz:

wazaa - 99999 złota
drawFPS - ilość FPS
cheatlist - lista cheatów

Premier Manager 2003/2004

Podczas meczu wejdź na obrazek z widokiem meczu w 2D. Ustaw kursor na tabeli w lewym górnym rogu ekranu.

•Naciśnij RETURN 20 razy (szybko)
- tekst powinien się rozjarzyć na żółto
- masz gwarantowany remis; żadna ze stron nie zdobędzie bramki.

•Naciśnij RETURN 25 razy (szybko)
- tekst powinien się rozjarzyć na czerwono - nie będziesz mógł zdobyć bramki.

•Naciśnij RETURN 15 razy (szybko)
- tekst powinien się rozjarzyć na zielono - przeciwnik nie będzie w stanie strzelić bramki.

Prince of Persia: The Sands of Time

•Drzwi w grobowcu
Pod koniec gry trafiasz do grobowca z nieskończoną liczbą drzwi. Jak przejść ten labirynt? Zaczynaj od drzwi z widoczną nad nimi głową i zawsze idź zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

•Easter Egg
Na levelu A Prisoner Seeking An Escape, gdy dotrzesz do samego końca, rozwal wszystkie piaskowe stwory i wejdź do celi po lewej (tam, gdzie save point). W lewym rogu celi - na ścianie, jest mały żarcik. Podejdź blisko, włącz tryb FPP i zobacz, w co grał więzień. :)

Simpsons: Hit & Run

Minigra dla wielu graczy
Musisz zebrać wszystkie karty na dowolnym poziomie gry - odblokujesz minigrę dla wielu graczy.

Kreskówka Itchy and Scratchy
Musisz zebrać wszystkie karty na każdym z poziomów - będziesz mógł zobaczyć odcinek przygotowany specjalnie dla tej gry.

Opuszczanie misji
Wystarczy sześć razy przegrać misję (ważne - przegrać, a nie zrestartować!), a będziesz mógł przejść do następnej misji.

Więcej czasu w misjach
Gra zaczyna odmierzać czas dopiero wtedy, gdy wsiądziesz do samochodu. Jeśli masz problemy z wyrobieniem się, udaj się do miejsca docelowego na piechotę i dopiero w jego pobliżu pożycz samochód lub skorzystaj z budki telefonicznej. Kiedy wsiądziesz do samochodu, będziesz miał cały limit czasowy na pokonanie krótkiego dystansu.

Święta na ekranie
Zmień datę w konsoli na Święto Dziękczynienia (czwarty czwartek listopada każdego roku), Halloween lub Boże Narodzenie, a gra zmieni wygląd odpowiednio do okoliczności.

Samochodzik sterowany radiem

Na ostatnim poziomie Homera można zdobyć samochodzik sterowany radiem. Znajduje się on niedaleko Krusty Burgera, obok którego stoją wozy strażackie. Idź do drugiego z nich i po drabinie wejdź na jego dach. Znajdziesz tam samochodzik i aparat - zniszcz ten drugi, a będziesz mógł poszaleć nowym wózkiem.

Lepszy start

Przytrzymaj gaz, hamulce nożne i ręczny - koła zaczną buksować, aż pojawią się małe płomienie. Wtedy puść hamulce, a wystartujesz z ładnym kopem.

SpellForce: The Order of Dawn

Podczas gry włącz konsolę klawiszami [Ctrl] oraz [] (zamknięcie nawiasu kwadratowego). Pojawi się okienko, w którym wystarczy wpisać dowolny z poniższych kodów:

Application:SetGodMode(1) - god mode
Application:SetNoManaUsage(1) - nieskończona mana
Application:FastHeroCast(1) - szybkie tworzenie bohaterów
Application:SetBuildingFastBuildMode(1) - szybkie budowanie
Application:SetFigureTechTreeMode(1) - wszystkie jednostki
Application:GiveMeGoods(99999) - dodaje surowce
Application:SetBuildingTechTreeMode(1) - wszystkie budynki

Uwaga!

Niektóre kody nie będą działały, jeśli gra nie została spatchowana do wersji 1.02.

Taxi Racer 2

Tipsy działają zarówno w edycji London, jak i New York. Podczas gry wciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
addcash - dostajesz trochę gotówki
nextmission - przechodzisz do następnej misji
failmission - przegrywasz misję
rock - włączasz god mode
god - włączasz god mode
gimmeallmissions - włączasz tryb Cruise
freecam - włączasz tryb Fly
jump - włączasz skakanie (naciśnij lewy klawisz [Shift])
speed - włączasz turbo (naciśnij lewy klawisz [Shift])
teleport - włączasz teleportowanie (naciśnij klawisz [R] - cel wybierany losowo!)
cameraeditor - pokazuje kamery
carcamedit - możesz przesuwać kamery
setlight - pokazuje ustawienia świateł
shownodes - pokazuje węzły (nodes)
showsounds - pokazuje linie dźwięku (sound line)
exit - wyjście z gry

Tipsy o nieustalonym działaniu
CANNON; MINIGUN; ROCKET; AMBIENTB; AMBIENTG; AMBIENTR; CARCAMSETATTACHED; CARCAMSETLERP; CARCAMSETVIEWCAR; CUTEPISEDE; CUTMISSION; CUTMISSION; DIFFUSEB; DIFFUSEG; DIFFUSER; FLARESAVE; LENSFLARE; LIGHTEDIT; SAVECARM; SETINT; SETSTEPsize; SHOWRESPAWNS; SPECULARB; SPECULARG; SPECULARR



Deus Ex: Invisible War [cheats]

Modyfikuj plik: default.ini (przedtem zrób kopię roboczą pliku!).
God mode - znajdź sekwencję:
[Difficulty]; Player Damage multiplier
- damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy___
d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal___
d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard___
d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real___
d=1.75

I wszędzie zmień wartość d na o.o.

•Wrogowie łatwiejsi do pokonania - znajdź sekwencję:
AI Damage multiplier - damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy___
d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal___
d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard___
d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real___
d=1.5

I wartości d zmień na:
Difficulty_AI_Damage_Easy___

49 FAJNYCH CEN. WYBIERZ SOBIE SWOJĄ!

**JESTEŚ NASZYM
NAJLEPSZYM PILOTEM
I JEDYNĄ OSOBĄ,
KTÓREJ MOGĘ POWIERZYĆ
TO ZADANIE.**
AirStrike 3D - cena: 49,90

NHL 99	NBA Live 99	Madden NFL 99	Populous the beginning	Fighter Pilot	Aquarium	Future Cop L.A.P.D.
Nuclear Strike	Rim: Wojna o planetę	Time Alarm	Dungeon Keeper 2	Theme Park World	Return to Castle Wolfenstein	Red Alert
Sim City 4 Deluxe Edition + Godziny Szczytu	Deus EX	Mafia (PL)	Soldier of Fortune II Gold Edition	Praetorians (PL)	Partners (PL)	Sims Deluxe (zawiera gry Sims + Sims Światowe Zycie)
Theme Hospital	Need for Speed: Underground	B-17 Flying Fortress The Mighty 8th	Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL)	Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)	Big Mutha Truckers (PL)	Uru: Ages Beyond Myst
Lord of the Rings: The Return of the King (PL)	Splinter Cell (PL)	Postal 2	Max Payne (PL)	Half Life Generacja	Half Life Bestseller + Counterstrike	Maj Brat Niedźwiedź (PL)
Beyond Good & Evil (PL)	Red Faction II	Call of Duty (PL)	Sims Abakadabra (PL)	Star Wars: Knight of the Old Republic	Harry Potter i Kłopotliwy Świat (Quidditch)	Schizm II Kameleon
Airtix Dogfighter	Combat Mission Gold (PL)	Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	Rainbow Six 3 Raven Shield (PL)	Syberia (PL)	Larry 7 (PL)	Silent Hill 3 (DVD)

Age of Wonders: Magia Cienia	93,90	Lock On Air Combat Simulation	134,90
American Conquest (PL)	109,90	Mafia (PL)	39,90
Batman Vengeance (PL)	72,90	Master of Orion 3	49,90
Battlefield 1942	109,90	Max Payne 2	135,00
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead + soundtrack)	134,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII + Viking Invasion	164,90	Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Beyond Good & Evil (PL)	119,00	Maj Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Big Mutha Truckers	79,00	NBA 2004	139,00
Blitzkrieg (PL)	119,90	NHL 2004	139,00
Bowling (kręgle)	19,90	No One Lives Forever	94,90
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90	Contract J.A.C.K.	94,90
Call of Duty (PL)	99,00	Piraci z Karaibów (PL)	93,90
C&C Generals Zero Hour	79,00	Nosferatu (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Polemic II	72,90
Chrome (PL)	89,90	Port Royale (PL)	72,90
Chromy McRae Rally 3 (PL)	89,90	Post Mortem (PL)	74,90
Comanche 4	34,90	Pinsale i gry zręcznościowe	25,00
Comanche 3 Destination to Berlin	134,90	Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Delta Force	92,90	Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Helikopter w ogniu (PL)	92,90	Railroad Tycoon 3	119,00
Diablo II + Diablo II: Lord of Destruction (PL)	92,90	Rainbow Six 3: Raven Shield	53,90
Pan Złazczenia (PL)	92,90	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Dino Crisis	79,00	Reah DVD/CD	42,90
Echelon: Wojowniczy Wątro (PL)	52,90	Reah+Schizm	59,00
Empires: Dawn of the Modern World	164,90	Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Enter the Matrix	99,90	Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Etherlords II (PL)	29,00	Salammbô (PL)	72,90
FIFA 2002 Classic	39,90	Settlers IV (PL)	53,90
FIFA 2004	135,00	Schizm (dvd lub CD)	42,90
Gothic 2 (PL)	92,90	Schizm II Kameleon	99,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	124,90	Schizm + Reah (DVD)	65,90
Grom (PL)	92,90	Schizm II Kameleon	59,00
Gry karciane 1	25,00	Sim City 4 (PL)	119,90
Gry karciane 1&2	39,00	Sim City 4: Rush Hour	73,90
Gry karciane 2	25,00	Sims - Double Delux (PL)	134,90
GTA III	39,90	Światowe Zycie i Białopię	134,90
GTA: Vice City	119,00	Sims zwierzaki (PL)	74,90
Half Life Bestseller	49,90	Sims Światowa	79,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	46,00	Sims wakacje (PL)	59,00
Harry Potter	119,00	Simpsons: Hit & Run	134,90
Komnata Tolemi	119,00	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Hidden & Dangerous 2	139,00	Syberia (PL)	49,00
Homeworld 2	123,90	Taxi Challenge	29,90
Hugo i czarownicy	76,90	Taxi driver	27,90
Hugo i czarownicy 2	76,90	TOCA Race Driver	49,90
Hugo i czarownicy 3	76,90	Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Hugo i czarownicy 4	76,90	Tropico 2: Złoty Piłkarz (PL)	94,90
Hugo i czarownicy 5	76,90	Twierdza Krzyżowców (PL)	74,90
Hugo i czarownicy 6	76,90	Warcraft	49,00
Hugo i czarownicy 7	76,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Hugo i czarownicy 8	76,90	Warrior Kings: Wielkie Bitwy	94,90
Hugo i czarownicy 9	76,90	Złota Egiptu Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Hugo i czarownicy 10	76,90	Władca Pierścieni	133,90
Hugo i czarownicy 11	76,90	Worms 3D (PL)	93,90
Hugo i czarownicy 12	76,90	UFO: Kodyne Starline (PL)	94,90
Hugo i czarownicy 13	76,90	UFO: Ages Beyond Myst	99,00

Diamanty	14,90	Movie Studio Boss	19,90
Dzikie Gęśle	14,90	Live Billiards	19,90
Imperium Ażteków	14,90	Pasjansy	19,90
Indyki deluxe	14,90	Przeklęta Ziemia	14,90
Max i Maria na zakupach	14,90	Search & Rescue IV	19,90
Kart Challenge	14,90	Wierzyli Działkowicz	14,90
Kurka Wodna 2	19,90	Shadow Company	14,90
Kurka Wodna 3: Popioły w kurczaku	19,90	Spidi	14,90
Kurka Wodna 4	19,90	Szkoła i Kokosz w Krajinie	25,00
Casino	19,90	Barbecorder	39,00
Cold Zero	19,90	C&C Tiberian Sun	39,00
eJay Dance 3 (PL)	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Hopman	19,90	Shogun Total War	39,00
Kurs prawa jazdy 2003	19,90	Traffic Giant Golf	19,90
Maluch Racer	19,90	Trainz	19,90

Defender of the Crown (PL)	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Conflict zone	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Opasy PL	9,90	RII - wojna o planetę PL	19,90
Resurrection	9,90	Seven Kingdoms II	19,90
Megacore 3 PL	14,90	The Frythian Wars	19,90
Crime Cities	19,90	Morby	19,90
Compositon Virtual Makeover 3	19,90	World War III PL	19,90
Debiat	19,90	Władca Pierścieni	133,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90	Drużyna Pierścieni (PL)	39,90

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

dźwięki. filmy. dźwięki. filmy. dźwięki. filmy

Magix Soundpool 5 Pond 5000 sample Stry 80% + 80% / Noise vol 2. Hip hop vol. 1. Techno France vol. 1. Pop Rock 2001. 5 x CD.	Magix Soundpool 6 Pond 5000 sample Stry 80% + 80% / Noise vol 2. Hip hop vol. 1. Techno France vol. 1. Pop Rock 2001. 5 x CD.	Magix Soundpool 7 Pond 5000 sample Stry 80% + 80% / Noise vol 2. Hip hop vol. 1. Techno France vol. 1. Pop Rock 2001. 5 x CD.	Magix Soundpool 8 Pond 5000 sample Stry 80% + 80% / Noise vol 2. Hip hop vol. 1. Techno France vol. 1. Pop Rock 2001. 5 x CD.	Magix CD&DVD DUBBOX deluxe Twoje ulubione centrum przebiegów "wypalnia" własnych płyty CD & DVD.	Magix techno maker Maszyna technol Twoj wzrost na 100 cm. Płyty możesz też całkiem realist INSTRUKCJA	Magix Music Maker 2003 Twoje nowe narzędzie pracy. INSTRUKCJA	Magix Music Maker 4 Destinacja 5 płyt z samplem GRATIS!	Magix movie to CD&DVD Odkryj film na dźwiękowy PC. Przygo towanie muzyki w sekundę! Rozwi aż problem z CD & DVD z dźwiękiem i obrazem.	Magix audio PC cleaning lab Wszystko, co chcesz wyczyścić, wyczyść właśnie! (Kasety)	Magix Hip Hop Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dobre to również wielokrotnie. INSTRUKCJA

**NASZ SKLEP FIRMOWY
"GALAKTYKA EXE"**
Zapraszamy też do składania zamówień przedpremierowych
"Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany,
ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców
hurtowych oraz sklepów

WWW.FAJNY.PL

EXE

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

FAKSU: (071) 3537010

PISZ: na adres: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
ul. Kłisza 8,
54-152 Wrocław.

12

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.

NEC

Jaki monitor – taaaka zabawa!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

BIGGER IS BETTER!!!



Dystrybutor gry: CD PROJEKT



TEAM17

SEGA®

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** oraz gra **WORMS 3D** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Pomysłodawca serii: Andy Davidson. Wszystkie prawa zastrzeżone.